80 SAYFA

TOMB RAIDER II TAM ÇÖZÜM -1. BÖLÜM-

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
MART-NİSAN
1998
SAYI: 36
500.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

05

GAMESHOW

XvT
X-WING vs TIE FIGHTER
Balance of Power

STREET FIGHTER ZERO
TOCA: TOURING CAR
ARMED&DELIRIOUS
EVOLOTION
WARWIND 2
CROC
TEMUJIN
BATTLESPIRE
ACTUA SOCCER 2
TOTAL ANNHILATION
JOINT STRIKE FIGHTER

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, KONSOL OYUNLARI ve INTERNET KÖŞESİ

LCC COMPUTER

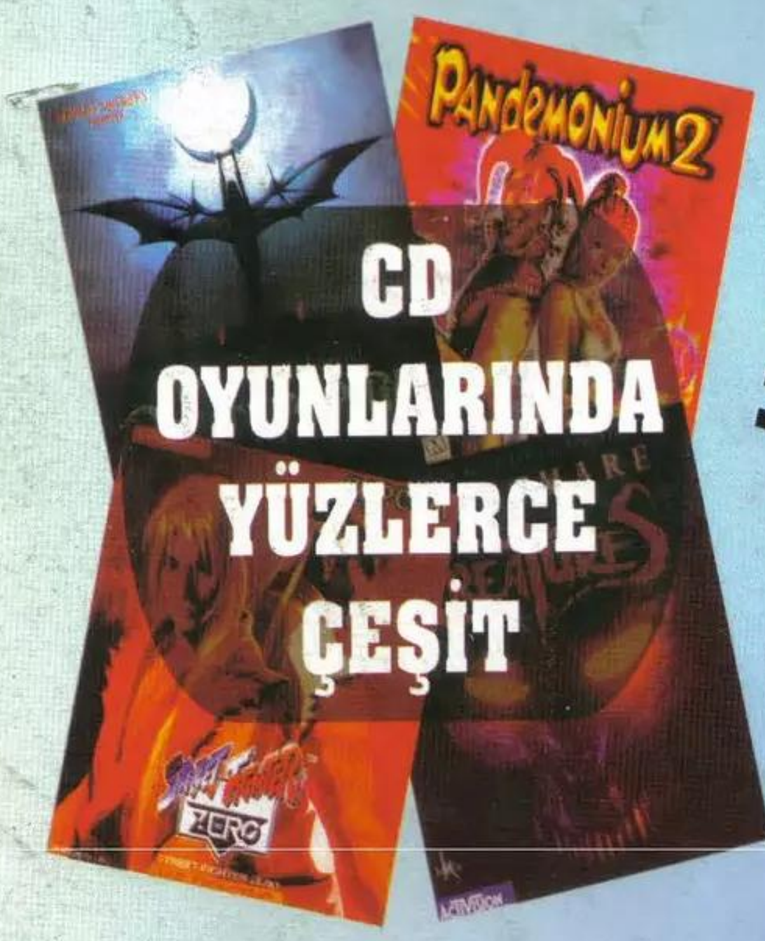
ENGİN TEKNOLOJİ DENİZİNDEKİ ŞAŞMAZ REHBERİNİZ

BİLGİSAYARLA İLGİLİ TÜM SORUNLARINIZA TEK NOKTADAN ÇÖZÜM İÇİN BİZİ ARAYIN!

TÜM CREATIVE ÜRÜNLERİ

*OEM PARÇA SATIŞI *MULTIMEDIA KİTLERİ

*KESENİZE UYGUN UPGRADE SEÇENEKLERİ



UZMAN TEKNİK SERVİS ÜCRETSİZ DANIŞMANLIK

DIAMOND

YÜZLERCE MİLYON VERDİĞİNİZ BİLGİSAYARINIZDA HALA RAHAT OYUN OYNAYAMIYOR MUSUNUZ?

SİZİN 3DFX İLE TANIŞMA ZAMANINIZ GELMİŞ

Acer foton HEWLETT PACKARD

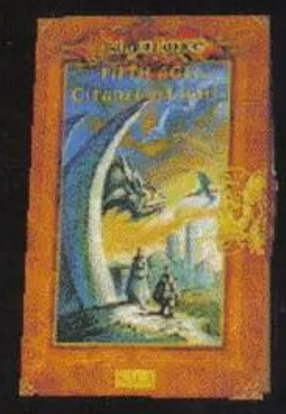
LCC COMPUTER Hasfırın cad. Vidin iş merkezi No: 65 / 24-26-27

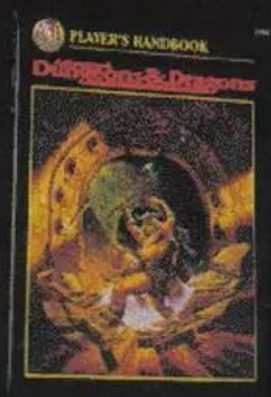
TEL: 0212 227 3900 FAX: 0212 227 7614 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL

maceraya siz de katılın!

BÜYÜK MAVİ YAYINCILIK

sizi hayatınızın oyununa davet ediyor.





Advanced Dungeons&Dragons®

TSR 1960'dan beri çıkardığı ürünlerle dünya çapında milyonlarca insanın hayalgücüne hitap etmektedir.

TSR dünyanın en eski ve en iyi Role Playing sistemi "Advanced Dungeons & Dragons" un yaratıcısıdır. AD&D yaratıcıları kırk sene içinde,oyuncuları için onlarca fantastik dünya yaratmış, oyuncularını bu dünyalarda maceralara göndermiş,fantastik mekanlarda,ilginç yaratıklarla karşılaştırmış, gerçeküstü olaylar yaşatmıştır.

Role Playing sadece kağıt ve kalem ile oynanabilen teatral bir grup oyunudur. Oyunun özü oyuncuların fantastik bir macerada fantastik karakterlerin rollerini yapmalarıdır.

Wizards of the Coast dünyanın en büyük kart oyunları üreticisidir. Wizards of the Coast'un ödüllü kart oyunu Magic:The Gathering dünyanın en çok satan ve en çok oynanan kart oyunudur.Dünyanın en çok ilgi gören zeka oyunu olan Magic'in dünya turnuvasına her sene 21 değişik ülkeden 15.000 kişi katılmaktadır.

Bugüne kadar basılan 6000 kartın her biri özenle seçilen çizeri ve alıntıları ile bir sanat harikası sayılmaktadır. Dünyada milyonlarca oyuncusu olan oyunun bir o kadar da kart kolleksiyoncusu olduğu sanılmaktadır.

MAGIC The Gathering

FIVE RINGS Wizards OF THE COAST

Wizards of the Coast ve TSR Branch Türkiye Genel Dağıtıcısı - Büyük Mavi Yayıncılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.

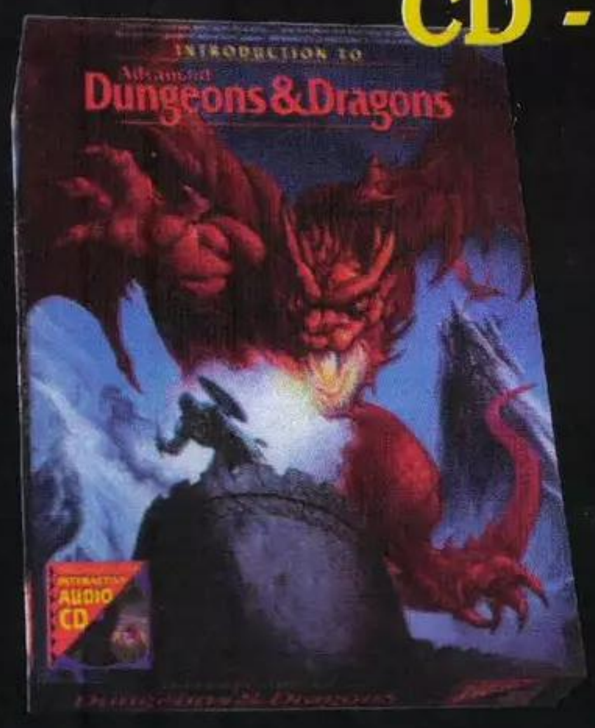
Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı.No:61 Dükkan:12 /Nişantaşı / İstanbul / Turkey Tel: +90 212 2404057 Fax:+90 212 2464574 E-Mail: coskunk@turk.net

Satış Noktalarımız:

Gerekli Şeyler (+90 212 2404057) Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı. No:61 Dükkan:12 Teşvikiye / Nişantaşı / İstanbul **Gürcom Bilgisayar Sistemleri** (+90 212 2472490) Halaskargazi Caddesi. Teyyareci Fehmi Sk. No:21 Şişli / İstanbul **Gürcom Bilgisayar Sistemleri** (+90 212 2472490) Rumeli Cad. Itır Sk. No:3 osmanbey / İstanbul **Hammer Müzik** (+90 216 3489998) Mühürdar Cad. Akmar Pasajı No:70/12 Kadıköy / İstanbul **Robinson Crusoe Kitabevi** (+90 212 2936968) İstiklal Cad. No:389 Beyoğlu / İstanbul **Yağmur Cyber Cafe** (+90 212 2923020) Şeyh Bender Sk. Asmalı Mescit No18 Tünel-Beyoğlu / İstanbul **MIB Bilgisayar veYazılım San.** (+90 212 5832842) Zeytinlik Mah. Yakut Sk. Sağlık Apt. No:58 Bakırköy / İstanbul **FRP Bilgisayar Turizm** (+90 312 4278906)Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pasajı No:83 Kavaklıdere / Ankara **Perla Bilgisayar** (+90 216 3857106) Bağdat cad. No: 392 Şaşkınbakkal / İstanbul **Kolej Kırtasiye** (+90 312 4322612) Ziya gökalp cad. 45/A Kızılay / Ankara **Yüksel Kırtasiye** (+90 312 4172283) Yüksel cad. 19/13 Kızılay / Ankara **Kamer Bilgisayar** (+90 212 2600225) Ihlamurdere cad. Çelebioglu sok. No:2/5 Beşiktaş / İstanbul

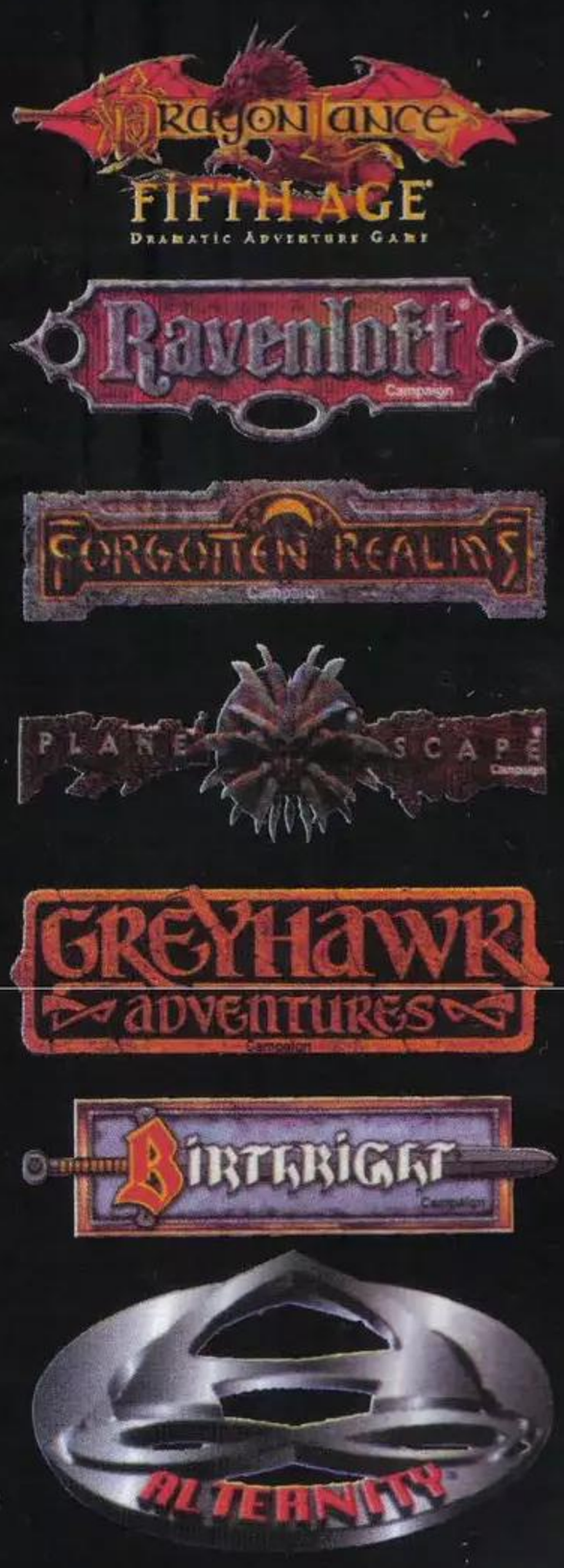
YÜKSEL

CD - KİTAP - KIRTASİYE - FOTOKOPİ



YÜKSEL CAD. No: 19/B
KIZILAY / ANKARA
TEL: 0312 417 2283

EN YENİ CD ROM OYUNLARI
TÜM KİTAP ÇEŞİTLERİ
ZENGİN KIRTASİYE ÇEŞİTLERİ
MAGİC THE GATHERİNG KARTLARI
VE FRP İLE İLGİLİ ARADIĞINIZ
HER ŞEY İLE HİZMETİNİZDEYİZ...



MAGIC
The Gathering®
ALL CAMPAIGNS

TÜM ÇEŞİTLER DİĞER MAĞZAMIZDA DA MEVCUTTUR

COLLEGE

CD - KİTAP - KIRTASİYE
ZİYA GÖKALĞ CAD. No: 45/A
KIZILAY / ANKARA
TEL: 0312 432 2612

GAMESHOW

SAYI 36

GameShow dergisi yayın hayatına başlayalı üç sene oluyor. Sessiz sakin, kendi aramızda, farkında olmadan kutladık doğum günümüzü. Hayatımızdan çabucak geçip giden, bundan on sene sonra geçmişe baktığımızda belki pişman olacağımız üç sene sonunda dördüncu yaşına bastı GameShow.

Bu zaman içinde, ilk önce arkadaşlığı, dostluğu, birlik beraberliği öğrendi emeklemeyi öğrenmeden. Büyüdükçe kapitalizmi öğrettiler ona, o daha "k" sını bile bilmiyorken. Sonra gurbeti tattı hiç alakası yokken. Ayrılıkları öğrendi, ayakta kalmayı sürdürmeye çalışırken. Büyük değişimler geçirdi, belki kendi hiç istemeden. Artık tek başına ayakta. Eskisi gibi takmıyor herşeyi kafasına. Umursamazlığı öğrendi, çünkü herkesi birden mutlu edemeyeceğini anlamıştı. Olan biten her şeye rağmen etrafındakilere sevgiyle bakarken, yanından kaçanlara ağladı, benim yapabileceğim bir şey yok der gibi. Ama duymadılar onu, ondan çok daha yüksek sesle bağırıp çağırdıkları için. Ama sonuçta onlarsız da olmayı öğrendi. Hayatı öğrendi. Ve şimdi, üç sene önceki başlangıç noktasından çok uzaklarda, sürdürüyor yaşantısı zavallı GameShow. Dördünce yaşına girdiğinde herşeyin çok daha iyi olacağı ümidiyle yaşamaya çalışırken.

☒M.Emin Gür

TOMB RAIDER 2 10
TOTAL ANN. 14
TMUJIN 18
WARWIND 2 24
S. FIGHTER ZERO 28
EVOLOTION 30
BATTLESPIRE 34
TOCA 38
J.S.F. 42
X-WING DATA 46
HELLFIRE 48

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Abi ben ilk defa uçağa biniyorum çok heyecanlıyım.
- Heyecanlanma olm, korkocak bişey yok.
- Abi o hostes ne yapıyor orda ileride.
- Tehlike anında yapmamız gerekenleri anlatıyor. Dinlesene.
- Abi ne alakası var ya, baksana ne diyo..."**GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir**". Ne tehlikesinden bahsediyorsun sen?
- Tamam işte olm. Bunları da öğrenmek lazım.

ARMED & DELIRIUS: 50
ACTUA SOCCER 2: 46
CROC 56
OVERDOSE 58
CHEATS 66
ENGIN 70
FRP 72
AR@RIM 74
ANOTHER W. 78

F1 RACING

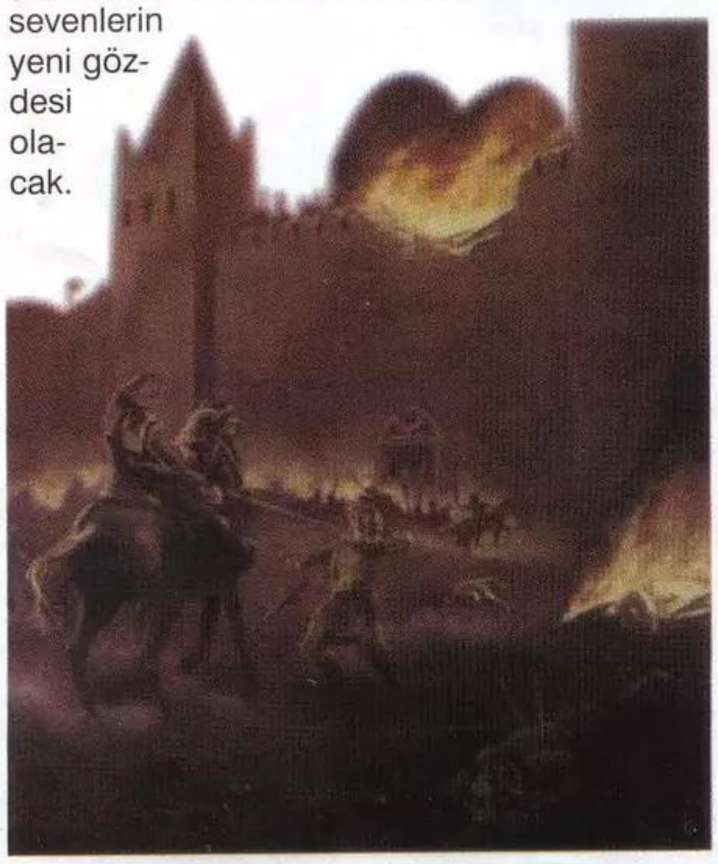
Yeni Formula 1 sezonunu hiç bi kanalda seyredemiyor olmam çok acı. Bu konuya acil çözümler bekliyoruz devletimizden. Aydın Doğan abimle Erol Aksoy amcamı kaçar kere aradım bilemezsiniz (bir günde, ne kadar çok toplantı yapıyorlar bu insanlar ya). Sekreterinden aldığım bilgilere göre, F1 yaınlayacaklarına Aynalı Tahirin yeni bölümlerini çekme kararı almışlar. Bu arada oyunla ilgili tek haber yazmadığımın farkındayım. Ama oyunun hakkında da herhangi bir yazı yazmaya gerek yok. Resimlerine bakıp, ağzınızın suyu akabilir. Bu konuda tek diyeceğim, 3D kartları olmayanların, ağızlarını kapamaları gerektiği. Son olarak Schumi için bir beddua edeyim de gideyim huzurunuzdan. Inşallah ilk ona bile girmez sezonun ilk yarışında. Hatta motoru patlar inşallah!

AGE OF EMPIRES 2

Aman allahım, olamaz. Sayın okuyucularımız bu oyun geldiği zaman biz dergiyi kapıyoruz. Evet evet aynen böyle. Bunun birincisi yüzünden dergi felç durumuna geldi. Eğer ikincisinin grafikleri aşağıda ki gibiyse, bu iş bitmiş demektir. Eyvah ki ne eyvah, 13 tane ırk ve her ırkın kendine özel savaş birimleri olacakmış (Japonlar'da samurai'ler mesela). Vay ki vay; binalar unit'lere göre çok ufakmış ilk oyunda, bu yenisinde daha büyük olacakmış. Aman ki ne aman; Deadline'ı sonbahar civarlarıymış. Yandık ki tam yandık, öldük ki tam öldük.

AGE OF WONDERES

Durun, sakin olun bu oyun Age of Empires taklidi değil. Yanlızca isim benzerliği var hafiften. Turn-based strateji severlerin yüzünü güldürecek bir oyunla karşı karşıyayız. Dark Elf'ler ve İnsanoğlu arasında geçen büyük savaşları konu alan oyun, Heroes M&M severek oynamış olanları memnun edecek nitelikte. Oyunun göze çarpan yeniliklerinden birisi de, oyun esnasında yeryüzü şekillerin de değişiklik yapabilmemiz. Mesela girmeye zorlandığımız kalelere tünel açıp girmek, güçlü büyüler yardımı ile dağları yerinden oynatmak bunlardan bir kaçı. Oyunda 12 değişik ırk ve her biri için 14 değişik ünite mevcut. 50 çeşit Hero da oyunun tuzu biberi arasında. Bu yılın ilk çeyreğinde çıkması planlanan oyun, HM&M sevenlerin yeni göz-desi ola-cak.



ALPHA CENTAURI

Civilization sevenler hemen bu haberi okuyor. Efendim Civilization'u oynadınız, bitirmeye de muvaffak olup, uzaya kolonilerinizi gönderdiniz. Oyun bitti. Hayır bitmedi, oyun asıl şimdi başlıyor. Microprose'dan ayrılan Sid Meier ve ekibi'nin kurdukları Firaxis isimli oyun şirketi Sid Meier's Alpha Centauri isminde yeni bir oyunla tekrar karşımızdalar. En baba haber ise; oyunun Civilization'un devamı olması. Oyunda bu sefer ırklar yok, siyasi görüşlerle ayrılmış toplumlar mevcut. Civilization'un en hoş yanları bu yeni oyuna aktarılacakmış. Ve her toplumun kendine has artıları eksileri olacakmış gibi pek çok yenilik de mevcut. Age of Empires'ı görüp de real-time'ı beceremeyenler için ilaç niyetine bekliyoruz.

G SIM.

SPITFIRE

Bill Gates, Web Browser'larından sonra oyun piyasasına da el attı. İyi mi oldu kötü mü oldu bilemiyoruz tabii, şu sıralar Kongre önünde bunun hesabını vermekle meşgul zaten. Flight Simulator ekibi artık uçuş olayının simüle edilebilmesinin sonuna yaklaştığını farketmiş olmalı ki, işin eğlence kısmına doğru hafiften bi dönüş yapmaya başlamışlar. Valla fena da olmamış gibi yani. Yanda ki resimlere baksanıza bi. Neyse pek çok FS hayranı Microsoft'a, "uçaklara bir de makinalı yerleştirseniz, çok iyi olacak yahu" şeklinde mailler atınca, MS da onları kırmayıp Spitfire'ı çıkarmış. Bu oyunda pek çok 2'nci Dünya Savaşı uçağını tam bir Flight Simulator niteliğinde uçurabileceğiz. Yani FS'yi bilen bilir. Bir sürü kontrolle uğraşırken bir de dogfight yapabilir miyiz acaba diye düşünmekten kendimi alamıyorum... Bilemiyorum.

BLASTER

Efendim shot'em up diye bi oyun türü vardı, bilmiyorum hatırlıyor musunuz. Böyle önüne geleni vururduk hani uzay gemimizle falan. Dert yok tasa yok, her şey düşman nasılsa. Hah, işte firmalar da unutmuş bu oyun türünü diyorduk ki; Blaster'ın haberi çıkageldi. Bilmem konusunu anlatmama gerek var mı? Oyun, shoot'm up desem yeter mi? Aslında yeter ama ben de işimi yapıyom burda. Yazacam yani kurtuluş yok. Uzaylılar dünyamıza saldırıyo konu bu işte. Zaten shot'em up seven biri bundan daha fazlasıyla da ilgilenmez. Adamlar demiş ki; bütün objeler 3D, işte 60 fps ekran hızı, vs. Ama 3d kartlı resimleri de koymuşlar önümüze. Ulen, o kartı taktıktan sonra marifet mi yani şimdi 60 fps oyun yapmak... Tövbe, tövbe...

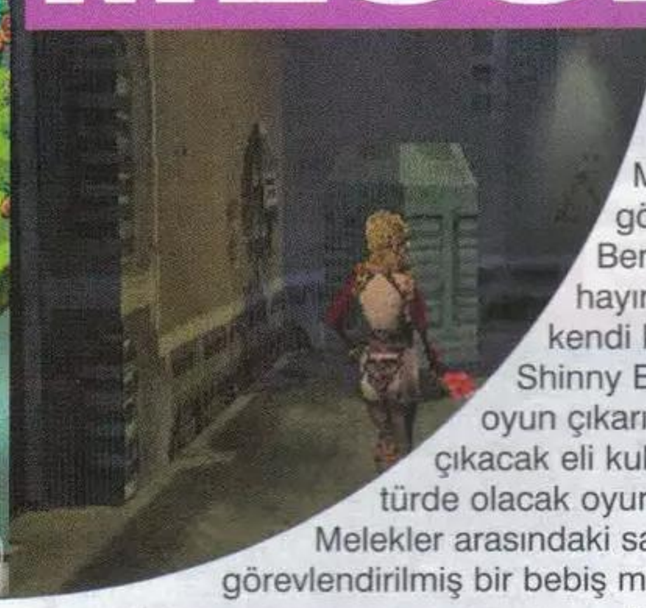
F.P. SKI RACING

Abi sola yatır... Sağa abi sağa dönüş var... lan lan geç kaldın lan, Tüüh devrildi kızak bea. Ehehe. Winter Games diye bi oyun vardı zamanında, Ondan beridir, bir kış sporu oyunun pek tuttuğu görülmemiştir. Ama durun bakiim Nagano'nun da gazıyla bu oyun tutar gibi geliyo bana. Ayrıca öyle arcade falan da diil bu basbayağı simülasyon yapmış adamlar. Kayarken alacağımız pozisyonları biz belirliyoruz yani. Sağ-sola yatma, zıplama, mermi pozisyonu (valla bilmiyom ismini böyle attım huhehue, haa bak sol yukardaki resimde var ya hah işte o duruş).

LODE RUNNER 2

Benim gibi bilgisayar dinazorları varsa, yukarıda ki başlığı görünce, yüzlerine hoş bir tebessüm yayılmış olmalı. 84-85 yıllarında bilgisayar başında geçen gecelerin vazgeçilmez oyunu Lode Runner tekrar ekranlarımızda boy göstermek için hazırlanıyor. Bütün oyun boyunca bizi kovalayan yaratıklardan kaçıp, platformlarda ki objeleri topladığımız Lode Runner oyunu, bu sefer karşımıza izometrik 3D olarak çıkıyor. İlk çıktığından bu yana 2 milyon adet kopya satmış olan bu oyun (ee eskiden oyle her saniye yeni bir oyun çıkmıyodu), pek çok eski oyuncunun paranoyak kabuslarına kaynaklık etmişti. Şimdi düşününce bu oyunu tekrar yapmanın o kadar da parlak bir fikir olmadığını farkediyor insan. Ama kimbilir belki de hoş bir şey çıkar ortaya. Eylül ayına kadar bekliyelim, görelim.

MESSIAH



Oooo! Nerdeydiniz yahu, MDK'dan beri göremedik yüzünüzü. Ben de tam bu firma da hayırsız çıktı diyodum kendi kendime. Efendim Shinny Entertainment, yeni bir oyun çıkarıyo Messiah diye (çıktı çıkacak eli kulağında). MDK'yla aynı türde olacak oyunda, Şeytan ve Melekler arasındaki savaşa son vermek için görevlendirilmiş bir bebiş meleği oynatacaz (bkz yandaki resim, sol alt tarafta ki kanatlı şey). Firmanın yeni iddası ise oyundaki karakterlerin bir iskelet ve kas yapısına sahip olacakları. Yani haraketler ve vücutların deformasyonu daha gerçeğe yakın olacakmış. Peki diyoruz.

FIGHTER ACE

Online gaming işine fena kaptırdı firmalar. Bu sefer ki online uçak simülasyonu ise Microsoft'dan. Şimdi siz demeyin ki "amma çok MS oyununu news yapmışsın". Valla benim bir suçum yok. Microsoft yeni çıkaracağı oyunlarla ilgili bir basın açılaması yaptı, oyunlar da yabana atılır cinsten değil yani. Mecburen yayınlıyorum, bilmeseniz olmaz yani bunları. Bilelim ögrenelim. Şimdi bir sim'cinin istediklerine göz ataım; iyi uçuş dinamiği (bu oyunda varmış), iyi düşman zekası (oyun online zaten, AI diye bişey yok), iyi grafikler (eh gfx'ler de bir online oyundan beklenenden iyi). Şimdi Internet bağlantınız varsa, similasyon seviyorsanız, 2 nci Dünya Savaşı dogfight'ları favorinizse, kalemi sağ başparmağınızın etrafında çeviremiyorsanız (hö?) bu oyun tam size göre demektir. Oyun çıktı çıkacak eli kulağında, ama lag diye de bişey var tabii, onu nasıl yeneceksiniz bilemem.

ASHERON

Hay Allah. Evet evet bu da MS'un oyunu. Hemi de MS'un bana yaptığı en büyük oyunlardan biri (kelime oyunu yaptım. Hey gidi hey). Şimdiye kadar pek çok oyun çıktı, "Role Playing çok iyi bu oyunda, mükemmel hatta" gibi çok büyük iddialarla. Ama hepsi de fos çıktı. Zaten herkes şu anki yazılım teknolojisinin böyle bi işin altından kalkmasının zor olduğunu biliyordu. En sonunda firmalar pes etmeye başlamış olmalılar ki; "alın kardeşim size hiç birşey

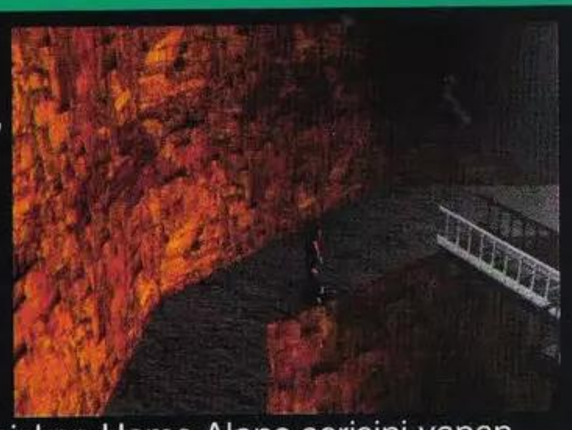
TONIC TROUBLE

Kahramanımız Ed (sol taraftaki şey), bilimsel araştımaları sırasında bir kaza sonucu evrendeki bilinmeyen mistik bir gücü serbest bırakır. Bu güç de tekrar kaza eseri olarak dünyaya düşer. Ed de duruma el koymak için dünyaya gelir. Abi çok kasmışlar ama yandaki acaip şeyi dünyaya getirecek hikayeyi uydurabilmişler sonunda helal olsun. Bu tür oyun kahramanları görünce aklıma Neverhood'geliyo hemen. Ama Tonic Trouble; tamamen 3D ortamda geçen hareket serbestliği had safhada olan, bir 3D Action-Adventure.

Kahramanımızın yapabileceği hareketler içinde; zıplama, koşma, yakalama, tutunma, uçma, yüzme, sürünme, fırlatma, itme, çekme, vs. mevcut. Ubi Soft'un ellerinde özenle hazırlanan oyunu, bu ilkbaharın sonlarına doğru bekliyoruz. Neverhood tadında bir oyun olması da dileğimizdir.

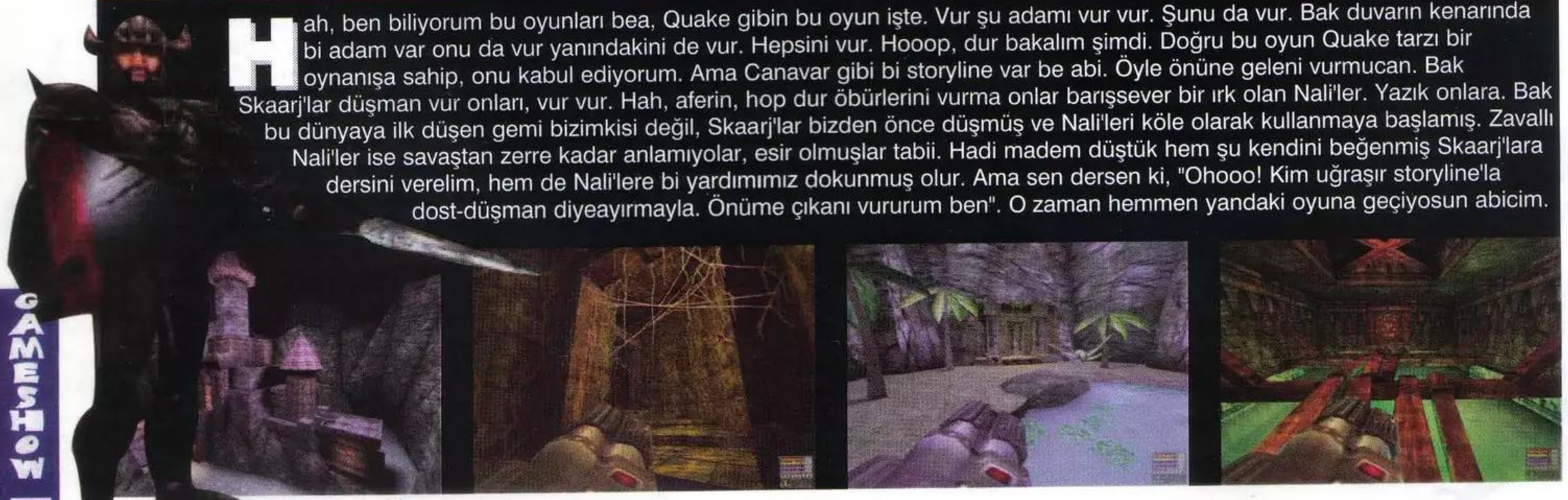
GEE WHIZ MY

Bizim çocukluğumuzda böyle çizgi romanlar, hikayeler vardı; Gizli Yediler, Kahraman Dörtler, Yaşasın Üçler gibi. Böyle bir grup çocuk bir araya gelir, acaip işler peşinde koşar, maceradan maceraya coşarlardı. Netekim, şimdiki çocuklar bizim çocukluğumuzdan daha cin oldukları için, daha da karışık olaylara burunlarını sokuyorlar (bu arada aklıma gelmişken Home Alone serisini yapan adamı bi yakalasam). Efendim bu Gee Whiz Mystery Club da kurdukları grubun ismi. 6 kişiden oluşan grupda (Afacan Altılar diyelim biz bunlara nostalji olsun) her elemanın kendine ait özellikleri var. Şimdi ben diyeyim ki oyun 3DFX ve 166 MMX istiyor, "Aman diyim" diyenler hemen başka bir



UNREAL

Hah, ben biliyorum bu oyunları bea, Quake gibin bu oyun işte. Vur şu adamı vur vur. Şunu da vur. Bak duvarın kenarında bi adam var onu da vur yanındakini de vur. Hepsini vur. Hooop, dur bakalım şimdi. Doğru bu oyun Quake tarzı bir oynanışa sahip, onu kabul ediyorum. Ama Canavar gibi bi storyline var be abi. Öyle önüne geleni vurmucan. Bak Skaarj'lar düşman vur onları, vur vur. Hah, aferin, hop dur öbürlerini vurma onlar barışsever bir ırk olan Nali'ler. Yazık onlara. Bak bu dünyaya ilk düşen gemi bizimkisi değil, Skaarj'lar bizden önce düşmüş ve Nali'leri köle olarak kullanmaya başlamış. Zavallı Nali'ler ise savaştan zerre kadar anlamıyolar, esir olmuşlar tabii. Hadi madem düştük hem şu kendini beğenmiş Skaarj'lara dersini verelim, hem de Nali'lere bi yardımımız dokunmuş olur. Ama sen dersen ki, "Ohooo! Kim uğraşır storyline'la dost-düşman diyeayırmayla. Önüme çıkanı vururum ben". O zaman hemmen yandaki oyuna geçiyosun abicim.



NS CALL

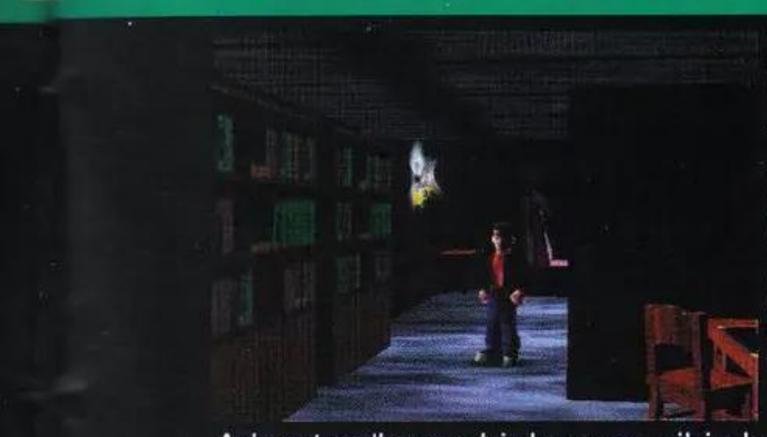
beğendiremedik. Bari kendi aranızda Role Play yapın" demeye başladılar. MS Internet Gaming Zone üzerinden oynayabileceğimiz Asheron's Call, bize koca bir dünyada tamamen isteklerimiz doğrusunda bir karakter yapıp oynatmamıza olanak verecek. Karakterimizin fiziksel özelliklerinden, yeteneklerine kadar herşeyi biz belirleyebileceğiz. RPG'cileri chat odalarından kurtaracak olan bu oyunun muhtemel çıkış tarihi ise sonbahar başları.

MS bu online oyun olayına fena sardı galiba dostlar. Tırsmak lazım derim ben...

JANE`S F-15

F-15 baba uçaktır ona sözümüz yok. Hele bi de Jane's firmasınının elinden çıkarsa tadına doyulmaz o simülasyonun. Jane's firmasını bilenler bilir; Savunma teknolojileri konusunda dünyanın bir numaralı yayıncılık firmasıdır. Çeşitli konularda aylık hatta haftalık yayınlar çıkarmaktadır (Jane's Defence Weekly'lerimi saklarım hala). Bünyesinde çok kaliteli elemanlar barındıran firmanın oyun piyasasına giriş yapmış olması beni çok sevindirmişti zamanında. Netekim firmanın uzun yıllara dayanan tecrübesi oyunlarına da çok iyi yansıyor. Bu yeni F-15 simülasyonunda gerçek bir F-15'in uçuş dinamiğini çok iyi yansıttıklarını belirten firma, gerçek bir uçuş zevkini garanti etmiş. Hemen inanıyorum bu söylediklerine, şüphe etmiyorum. Yanlız Longbow 2'de ki simülasyon motorunu kullanacaklar yine galiba. Hayır kötü değil de hiç ağaç yok o sistemde. Çöl senaryoları uçmaktan gına geldi artık, bi tane ağaç olsun oyunda yav. Mermer gibi zemin olmasın.

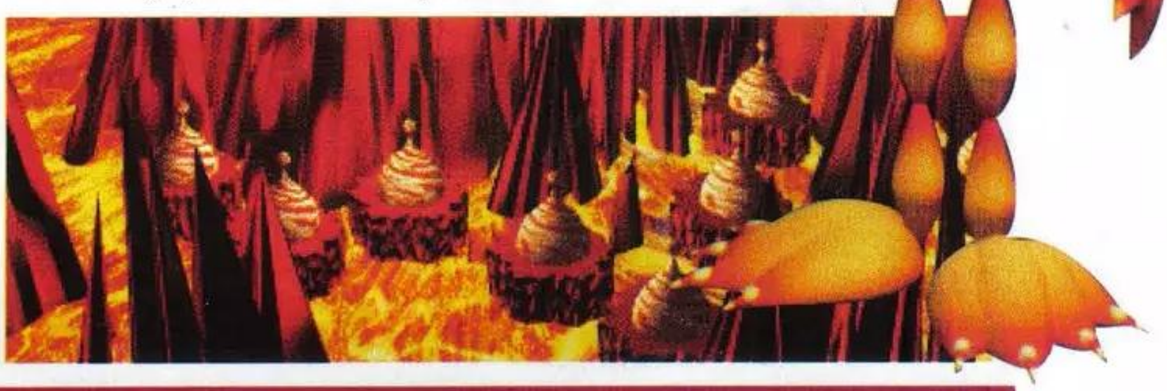
YSTERY CLUB



habere atlasınlar. Ne yapalım böyle işte, ben sizi uyarmıştım kaç defa. Artık en dandik oyun bile 3DFX çıkıyo diye. Tavır koysan olmaz (kedi dağa küsmüş, dağın haberi olmamış), koymasan cebin yanacak. En iyisi sat gitsin bilgisayarı kurtul bu dertlerden. Neyse ben devam ediyim. Oyun Mario ve Lucas Arts Adventure'larının bir karışımı gibi olacakmış. Bu da arcade-adventure demenin başka bi yolu heralde. Yav iyice salak olarak görmeye başladı bu firmalar bizi ya. Tövbe tövbee. Oyunun isminin Gee Whiz! Mystery Club: Gruesome Castle olarak açıklanması devamının da geleceğinin bir habercisi sayılabilir tahminimce.

PROFITANIA

Ucuk bir oyun dizaynçısının beyin kıvrımlarından fırlamış bir ticari strateji oyunuyla karşı karşıyayız şu an. Tamam sakin olun. O kadar da korkunç bir şey değil bu. Oyunumuzun konusu yerin altında, taa magma tabakasında geçiyor. Efendim bu cehennemin dibi yerde bir şekilde acaip bi ekonomik düzen oluşmuş. Biz de bu bu sistem içinde dilediğimiz 6 karakterden birini seçip, ekmek paramızı çıkarmaya çalışıyoruz. Bu 6 karakterin de kendine has artıları eksileri var dememe gerek yok sanıyorum. Efendim birisi işçilerini daha verimli kullanıyo, birinde ticaret kafası var (MEG??), vs. Daha ilginci oyun real-time. Böyle mesai gibi yani, biraz duraladınız mı olmuyo. Real-time ve yerin yedi kat dibi deyince aklıma geldi, Zebani kesin sever bunu öyle diim. Gelirse ona açıklatıcaz bu oyunu. Geyik bi yana hoş bişey olabilir aslında. Şöyle uzun süre oyalasa bari.

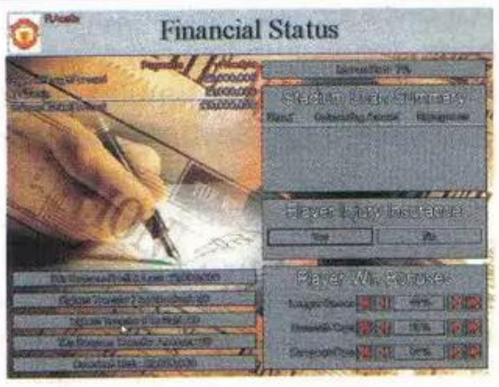


BLADE

Eski bir savaşçının çok özel güçlere sahip kılıcı, savaşçı ölünce beraberinde mezara gömülür. Kılıcın yanlış ellere geçmesini istemeyen bilgeler, mezarın kapısına 5 adet kilit vururlar. Ve anahtarları dünyanın çeşitli yerlerine saklarlar. Anahtarların güvenliğini sağlamak için de şövalyeler görevlendirirler. Ama çok güçlü bir büyücü olan Dal-Gurak mezarı bulur ve anahtarlardan birini ele geçirmeyi başarır. Biz de geri kalan 4 anahtarı bulmasını engellemek için yollara düşeriz. Evet hikaye bu. Oyun ise Quake tarzı bir oynanışa sahip. 15'den fazla seviye, 25'den fazla yaratık ve 30'dan fazla değişik silah içeren oyunu, Quake veya MDK'daki gibi iki değişik stilde oynayabileceğiz. Ayrıca yaratıkların yerlerine göre seslerin dağılımını sağlayan 3D Q-sound teknolojisi de emrimize amade. Çok fazla birşey söylemeyeceğim. Oyun 3D kartı olmayanları da memnun edebilecek şekilde dizayn edilmiş. Rebel Act Studios (İspanyol Firması) tarafından yaz ortalarına doğru çıkarılması planlanan Blade bu türün sevenlerini memnun eder umarım.

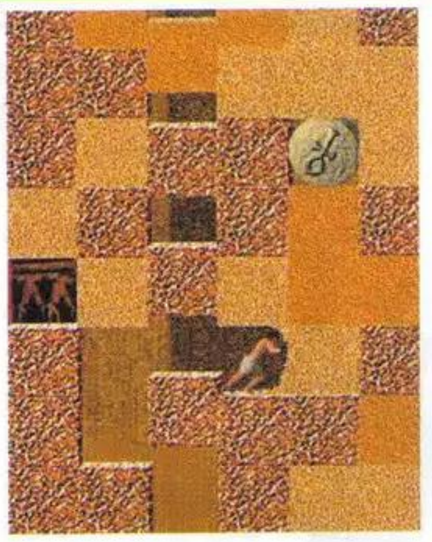
FOOTBALL MASTERS 98

Futbol, milletçe sevdiğimiz saydığımız bir oyundur. Ama işin oynamak ve seyretmek kısmından başka bir de yönetmek olayı vardır ki, onun zevki çok başkadır. Player Manager oyunu yapmak sanıldığından da zordur. Ne kadar bol grafik koysalar da, ne kadar bilgi ekleseler de Player Manager oyunu hastalarını etkileyemezler. Bunun pek çok örneği mevcut. Championship Manager o kadar ahım şahım gfx'leri olmasa da her sene en iyi futbol menajerliği oyunu seçilmektedir. Yani diyeceğim o dur ki; bu oyunun 97 versiyonu bayağı bi fiyasko yapmıştı. Bakalım 98'lisi PM'ın karşısında tutunabilecek mi?



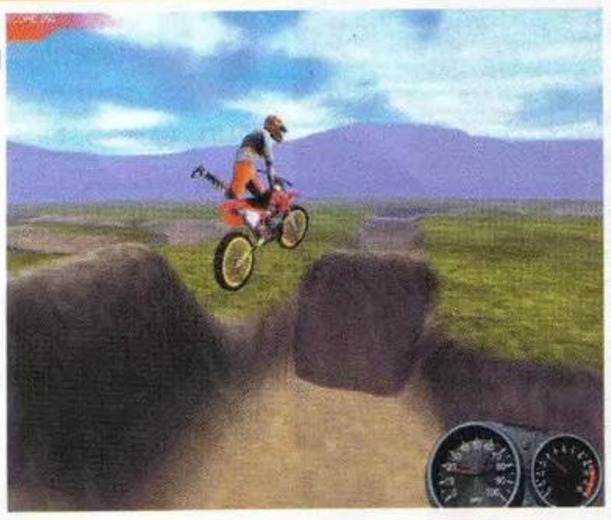
PHASAOS

Bu haberim efsanevi Boulderdash (Emerald Mine'da olur) ve P.P. Hammer hayranları için. Efendim konusu mısırda geçen bir puzzle ve arcade action oyunu ile karşı karşıyayız. Boulderdash'daki gibi toprak kazıyıp, P.P. hammer'daki platfor olayına girecez. Ay heyecanlandım bak, çok severim ben bu tür oyunları. Özlemişim valla. Du bakiim firma bi sürü hikaye yazmış, yok tanrılardan ruhumuzu kurtarıcaz falan. Amaaan boş ver ya, ne hikayesi, canavar gibi oyun işte. Ne zaman çıkıyomush bu oyun. Hmm. Ana adamlar yazmamış bişe bu konuda. Ambertec diye bi firma. Öğreniyim, hemen bildirecem size.



MOTOCROSS

Motocross Madness, sizin de tahmin edebileceğiniz gibi bir Microsoft oyunu olacak. Monster Truck Madness pek o kadar tutmamıştı hatırlarsanız. Ama bu motorsiklet oyunu yılın en iyi motorsiklet oyunu olmaya aday görünüyor. Hele Microsoft'un oyun piyasasındaki son aylar performansını dikkate alacak olursak, yandaki grafiklerin de gazıyla diyebiliriz ki bu oyun motorsiklet fanlarını memnun edecek. Motocross Madness'ın, Yaz sonlarına doğru piyasaya sürülmesi planlanıyor.



Wes Craven's Principles of Fear, usta yönetmen Wes Craven'in imzasını taşıyan, oynanış tarzı açısından Resident Evil'ı hatırlatan bir arcade-adventure. Daha uygun bi zamanda daha uzun bir şeyler yazacağım.

MDK'yı nasıl bilirdiniz? İyi bilirdik diyenler **Outwars**'a bir göz atsın. Blast'em Up diyebileceğimiz bu oyun İlkbahar'ın sonlarına doğru piyasaya çıkacak. Oyunda Hi-tech askerleri

WAR BREEDS

Hah ben de tam "bu ay real-time strateji haberi çıkmamış, aman allahım ne yazcam haber olarak" diye paniklerken, Warbreeds imdadıma yetişti hızır gibin. Red Orb firması tarafından hazırlanan oyunda birbirine düşman 4 adet ırkdan birini yönetebileceğiz. Eee nerde yenilik onu söyle bakalım diyosunuz siz tabii. Efendim ele geçirdiğimiz düşman birliklerinin genlerini inceleyip kendi birliklerimizi daha da güçlü hale getirebiliyormuşuz. Genetik Mühendisliği olayı var yani. Böyle cins cins birlikler üretebiliyoruz kafamıza göre. Dur bakalım bu da yeni moda heralde: şimdi en 20 oyun çıkar böyle genetik menetik diye. Ben onu bunu bilmem kardeşim geçenlerde Red Alert'ımı çıkardım tozlu CD'ler arasından, tekrar bi bakiim diye. Kaptırdık gidiyoruz yine. Neyse Warbreed'le Mart'ın sonlarına doğru tanışacağız kısmetse.

Son zamanlarda kötü tarafı oynadığımız oyunlarda bir artış söz konusu. **Legal Crime**'da da bir suç imparatorluğu kurup başarıyla yönetmek en büyük amacımız olacak. Suç stratejisi yani. Allah sonumuz hayır etsin bakalım.

NEWS

CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ

Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ ?!...

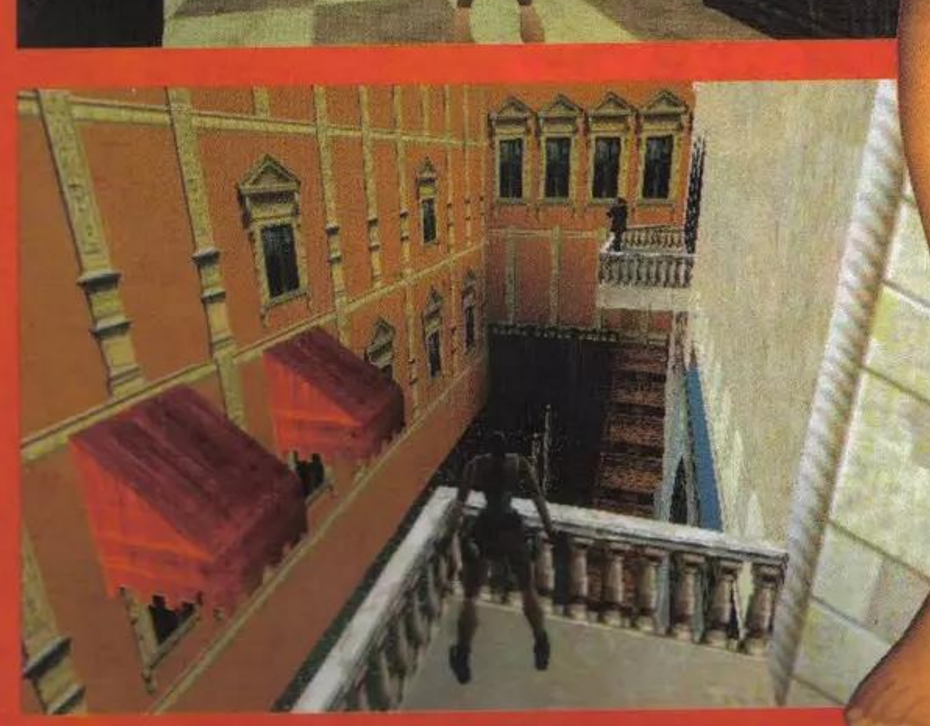
Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

TOMB R

GameShow'dan tekrar merhaba... Bu ay elimizden geldiğince size Tomb Raider 2' nin tam çözümünün ilk bölümünü vereceğiz. Devamını da gelecek ayda bulacağınızı umduğumuz (hep bizli konuşuyorum çünkü bu yazıda arkadaşım Sarp'ın desteğini göz ardı etmem mümkün olacak gibi değil) yazının ilk bölümü (yani ilk 6 bölümü) aşağıdaki satırlarda. Keyifle okuyunuz efenim....

GREAT WALL

Oyunun başındaki demolardan da anlayacağınız gibi oyun meşhur "Dagger of Xian"ı bulmak için yola koyulan Lara Croft'un macerası. Bunun için ilk iş olarak Çin Seddine gidiyor. Oyuna Çin Seddi'nin kenarındaki bir mağarada başlıyoruz. İlk işiniz koşup suya girmek. Sudan çıkınca duvara tırmanın ve aşağıdaki kaplanı öldürün. Yolun sonunda karşıya atlayın ve ilerleyin. Tekrar karşıya atlayın ve bir üst kata tırmanın. Orada koşarak atlayın ve yolun sonuna gidin. Üst kata devam etmeyip ilerde sağdaki yola atlayın. Bu arada aşağıdaki ikinci kaplanı halletmeyi de ihmal etmeyin. Atladığınız yolun sonunda gri ejder var. Bu ejderler secret olarak geçiyor ve her bölümde 3 secret var. Bunları tamamlayınca cephane falan alıyorsunuz. Yani oyunu bitirmek için bir şart değil ve opsiyonel Sonra geldiğiniz gibi geri dönün ve üste devam edin. Yukarıda gerilerek atlayın(yani koşarak) gerekirse tutunup kendinizi yukarı çekin. Şu anda bekçi kulübesindesiniz. Köşedeki mazgaldan aşağı düşün. Sudan çıkın. Yukarda bir kol var. Oraya gitmek için koşarak karşıya atlayın ve kolu çekin. Açılan kapıdan çıkın. 3 tane karga geliyor. Onlar öldürün. Karşıdaki kapının anahtarını almak için suya atlayın. Suda karanlık bir oyuk var. Oyuğun içinden anahtarı alınca bir kaplan saldırıya geçiyor. Sudan çıkıp kaplanı öldürün. Tekrar yukarı çıkmanız gerek. Yeşil bir bölge var. Tepe gibi bir yer. Görünce anlarsınız. Oradan çıkmanız mümkün. Kapıyı anahtarla açın ve üstünüze gelen örümcekleri öldürün. Taş basamaklardan çıkıp yukarıdaki örümceği öldürün. Tekrar aşağı inin ve duvardaki merdivenden çıkıp anahtarı alın. Aşağı inin ve anahtarla kapıyı açın. İskelete kadar ilerleyin. Yerdeki eşyaları alın. Şimdi iki örümcek size doğru geliyor. Önce büyüğü öldürün ki sorun çıkarmasın. Ardından küçüğü öldürün ve taş bloğu iterek yolunuzu açın. İlerleyip aşağı kayın. Suyun içinde duvara doğru ilerleyip duvara çıkın. Duvarda asılarak duvarın sonuna kadar ilerleyin. Yolun sonunda suya atlayın. Böylece bıçaklardan hasar almazsınız. Suya dalın ve dipten karşı duvara kadar gidin. Sudan çıkın ve save edin. İşte ilk heyecanlı action sahne. Kameraya ve müziğe dikkat. Durmadan koşun ve koridorun sonunda sağa doğru devam edin. Rampanın sonunda demir kazıklar var. Onların üzerinden atlayıp aşağı inin. Yuvarlanan kayaları böylece atlattık ama daha kapanan kazıklı duvarlar var. Burada çıkabileceğiniz bir duvar göreceksiniz. Vakit kaybetmeden oradan çıkın. Save edin. Durmadan koşmaya başlayın. Durursanız ölürsünüz. Yolunuza çıkan bıçakların üstünden atlayın. Yolun sonunda gene kapanan duvarlar var ve yerde yeşil ejder var. Onu alabilirseniz alın ve devam edin. Oyunu kaydedin. Yolunuza devam edin. Yolun sonundaki delikten düşün ve köşedeki farklı renkteki yerin üzerinde durarak aşağı düşün. Böylece rahat bir nefes alabilirsiniz. Oyunu save edin. Karşınızda iki tane dönen bıçak var. Onları doğru bir zamanlamayla geçin. Tabii yerdeki medi kiti unutmadan. Yolunuza devam edin. Büyükçe bir yere geleceksiniz. Sağ taraftan bir sürü örümcek geliyor. Onları haklayın. Şimdi iki opsiyonunuz var. Secret 3'ü de bulup aşağıdaki dinozoru öldürüp tekrar yukarı çıkabilirsiniz. Bunu bölümün sonundaki "SECRET 3" paragrafından okuyabilirsiniz. Bunu yapmadan da oyun bitiyor. İpe tutunup kayarak aşağı inin. Karşınıza iki kaplan çıkacak onları öldürün ve kapıya giderek bölümü geçin. Yalnız kapıya gitmek için karanlık bir koridordan geçeceksiniz. Mümkünse flare yakın ki rahatça yolunuzu görebilesiniz. Ve şimdi:



SECRET 3:

İpe yüzünüzü dönün ve sağ tarafından aşağı bakın. Yeşil bir bölge göreceksiniz. Oraya düşün(tabii ki tutunarak). Daha sonra aralığa tutunarak ilerleyin. Sağdan yukarı çıkın ve bir flare yakın. Yol üstünden flareleri alın ve merdivenden inin. Karşınıza çıkan T-Rex'i öldürün ve kanyonun sonundaki son secreti alın. Yeniden ortaya çıkan T-Rex'i öldürün ve yukarı aynı yoldan çıkın ve oyuna kaldığınız yerden devam edin. Bu bölüm tamamen opsiyonel yani size bağlı. Eğlence için ve oyunun süresini uzatmak için konmuş.

VENICE

Lara kapıya gelince arkasından atlayan adamdan aldığı bilgilere göre Venedik'e gitmeye karar veriyor. Evet artık Venedik sokaklarındayız.

Çıkmaz sokaktan çıkınca(nasıl oluyor demeyin her çıkmaz sokağın bir girişi de vardır) karşınıza çıkan köpeği öldürün. Tabii sağ

TOMB RAIDER 2

tarafta yukarıdaki balkondan ateş eden lavuğu da haklamayı ihmal etmeyin. Soldaki koridordan ilerlerken karşınıza bir köpek daha çıkıyor. Onu haklayınca sinirlenen sahibi oturduğu yerden kalkıp elinde beysbol sopasıyla size doğru geliyor. Sinirli ama aptal adamı da haklayıp suya atlayın. Karşıda bir kapı var ve altı açık. Suyun dibinden içeri girin ve düğmeye basın. Buradaki tekneye bi bakın. Zira az sonra onu kullanacaksınız. Neyse geldiğimiz gibi geri dönüp az önce hakladığımız adamın çıktığı kulübeye girin. Masanın üzerinden flareleri alın ve düğmeye basıp kapağı açın. Merdivenden üst kata çıkın ve merdivenin yanındaki duvardan alt kapağı kapayıp üst kapağı açan düğmeye basın. Üst kata devam edin. Camları kırın ve öbür tarafa geçin. Camdan tenteye atlayın. Oradan da balkona. Başta öldürdüğümüz lavuğun düşürdüğü anahtarı alıp aynı yoldan cama geri dönün. Sağdan teknenin olduğu yerden açtığımız kapıya devam edin ve gelen köpeği haklayın. Köprüden geçin ve kolu indirin. Sol tarafta bir kapı açıldı. Geri dönün ve bu sefer tek başına duran camdan karşı tenteye atlayın. Oradan diğerine ve aynı şekilde tenteleri geçerek az önce açtığımız kapıdan girip aşağıdaki kapıyı açan düğmeye basın. Böylece kanalın çıkışı açıldı. Suya atlayın ve küçük sürat teknesinin olduğu yere girin. Anahtarla garajın(?) kapısını açın ve önce gidip dışarıdaki adamı haklayın. Sonra geri dönüp tekneye çıkın. Tekneyle en son açtığınız kapıdan girin ve bir flare yakın. Sağda bir geçit göreceksiniz. Devam edin ve gri ejderi alın. Yolunuza devam edip aşağı atlayın. Aşağıdaki fareleri öldürün. merdivene yüzünüzü dönüp sağdan gidin. Yolunuzun sonundaki uzi mermilerini alıp tekrar tekneye dönün. Tekneyle şelaleden atlayın ve suyun dibinden altın ejderi alın. Bir sürü sütunun olduğu yere kadar tekneyle gidin. Bir kapı ve cam göreceksiniz. Oraya yüzünüzü dönünce sağda bir çift kapı olacak. Oraya botunuzu bırakıp camın oraya yüzün. Fareyi öldürün ve içeri girip içerdeki adamı da öldürün. Daha sonra kolu çekin ve dışarı çıkın. Su altında bir kol var. Onu da çekin ve tekrar camın oradan merdivenle yukarı çıkıp botunuza binin ve dışarı çıkın. Ateş eden adamlara dikkat ederek soldan ilerleyin. Karşınıza gondollar çıkacak. Orada botunuzu kenara bırakıp botunuzdan inin. Büyük bir kutu var. Ona tırmanın ve oradan da tenteye tutunun. Kendinizi yukarı çekin ve sağ taraftan yukarı çıkın. Bir köpek ve bir de adam geliyor. İkisini de haklayın. Medikiti alın ve yolunuza devam edin. Karşınıza çıkan adamı da haklayın ve anahtarını alın. Anahtarla kapıyı açıp delikten atlayın ve kolu indirin. Yukarı dönün ve karşıdaki lavuğu öldürdükten sonra tekrar nehre inebilirsiniz. Gondolları tekneyle yıkıp devam edin ve adamı haklayın. Şimdi iki tane botumuz ve botlar aracılığıyla havaya uçan su mayınları var. Teknelerden birine binin ve mayınların olduğu yere doğru tekneyi sürün. Burada zamanlama önemli. Bota belli bir hız verip bottan atlayın (zıplama + sağ ok) ve patlamayı izleyin. Şimdi diğer botla yeraltından çıktığımız yere dönelim. Düz devam edin, adamı görünce bottan inip adamı aklayın ve yolunuza devam edin. Gondolları bulun ve onları devirip geçin. Burada bottan inip kıyıya çıkın. Bir lavuk gelecek. Onu haklayıp içerdeki fareleri de hakladıktan sonra kolu indirip dışarı çıkın. Yukarıdaki camı görüyor musunuz? Oraya çıkın ve camları kırıp içerden üçüncü ejderi de alıp botunuza dönün. Gondollara giderken kullandığınız dar geçitten çıkın ve sola doğru devam edin. Bir kapı göreceksiniz. İçeri girince kapı kapanıyor. Suyun dibinden anahtarı alın, merdivenden çıkın ve köpek ve sahibini haklayın. Kolu indirin ve dışarı çıkıp suya atlayın. Bota binip ikinci botu aldığınız yere dönün ve kapıyı açın. İçerdeki pencerenin yanındaki kolu indirin ve yolunuzu kesen son engeli de açmış oldunuz.

Şimdi girmediğiniz bir yer var. Orası da tahta bir rampanın olduğu bir oda. Bu oda ise oyunun en zor bölümünün başlangıcı. İki seçiminiz var. Ancak her ikisi de birbirinden zor. Yapmanız gereken şey ise aynı: Saatin çanı susmadan saatin altındaki kapıya yetişmek. İnanın yüz defa bile denemeniz gerekebilir. İşte iki yol:

1. Yol: Botunuzu yeşil ejderi aldığınız yerin altında bırakın ve yeşil ejderin olduğu yere çıkın. Tahta rampanın üzerinden yürüyerek inin ve demin bahsettiğim karanlık odaya girin. Odada switche basın ve rampaya çıkın. Save edin çünkü bir kaç kez denemeniz gerekecek. Save ettikten sonra suya atlayın. Saat tam dışarı çıktığınız anda çalmaya başlayacak. Yüzerek rampaya, oradan da odanın içinden geçip botunuza atlayın(botu kolay binilebilir bir yere park edin). Tam gaz demir kapılı geçide doğru gidin ve sağa dönün. İşte bölüm sonu...

2. Yol: Botunuzu karanlık odanın çıkışındaki rampanın üzerinde bırakın veya içeri botunuzla girin. Switche basın. Rampadan botun üzerine atlayın. Düz gidin, köprüyü geçin. Sağdaki geçitten geçin. En son olarak da demir kapılı geçidi geçin ve sağdan kapıya gidin. İşte bölüm sonu...

Bartoli's Hideout

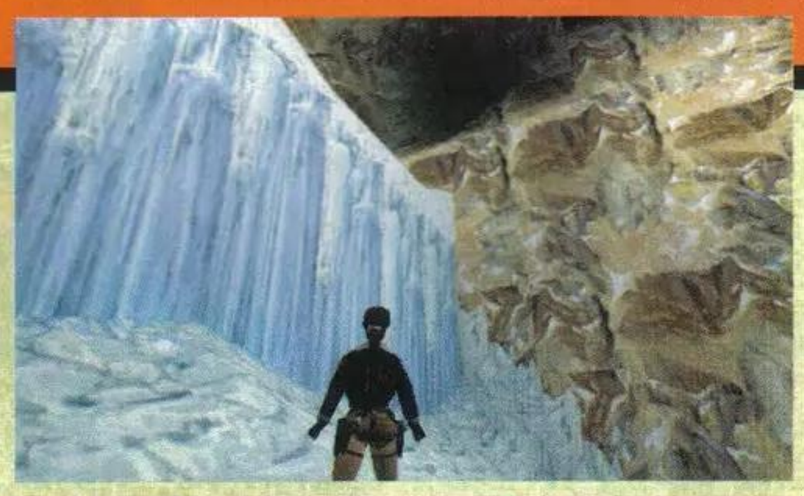
Botla ilerleyip iskelede inin. Fareleri öldürüp soldaki binaya girin (merdivenden). Karşınıza çıkan adamı ve bilimum neşriyatı haklayıp kolu indirin. Sonra açtığınız kapıya gidin. İçeride iki adam var. Biri balkonda biri de yerde. İkisini haklayıp sola gidin. Camı kırıp köpekleri haklayın(ilerde medikit var). Sonra heykellerin oradan gidin. Orada bir flare yakın. Kolu indirip geri dönün. Girdiğiniz kapının orada bir merdiven

VENEDİK

Lara'nin acı hikayesi Venedikte başlar. Babası Vektörizade Mehmet Efendi Hariciye'de görevliykene biricik kızı, gonca gülünü iyi bir eğitim alsın diye verdiği okulun çapkın öğretmenlerinden biri Lara'yı bir gondol gezisi sırasında kandırır ve kirletir.

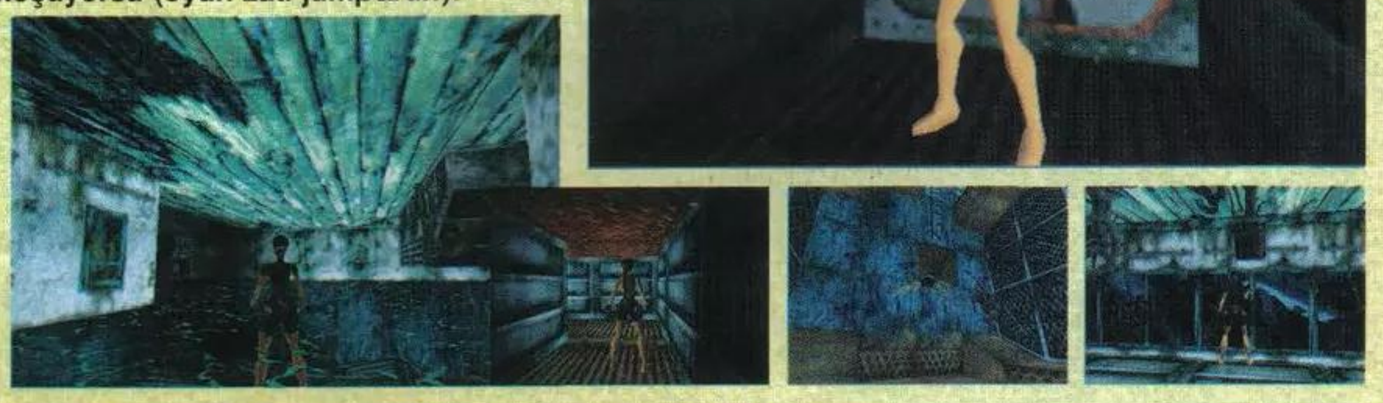
TIBET

Utancından gondolun dibine batan Lara, ailesine sürdüğü lekeyi silmek icin Tibetlere kaçar. Tibet konusunda fazla bir bilgim olmadığından (cehalet işte) burda tam lafı gediğine koyan bi Tibet esprisi yapmaktan acizim (tuh).



WATER

Resimleri CD'den almamın da etkisiyle buranın tam neresi olduğunu bilemiyorum, ama Lara'nın sonunda *Sulu*kule'ye düştüğü olarak (yani hayra diil) yorumluyorum. Ama Baywatch kuralı:1 der ki, ıslak kadın seksidir, hele koşuyorsa (oyun zati jump&*run*).



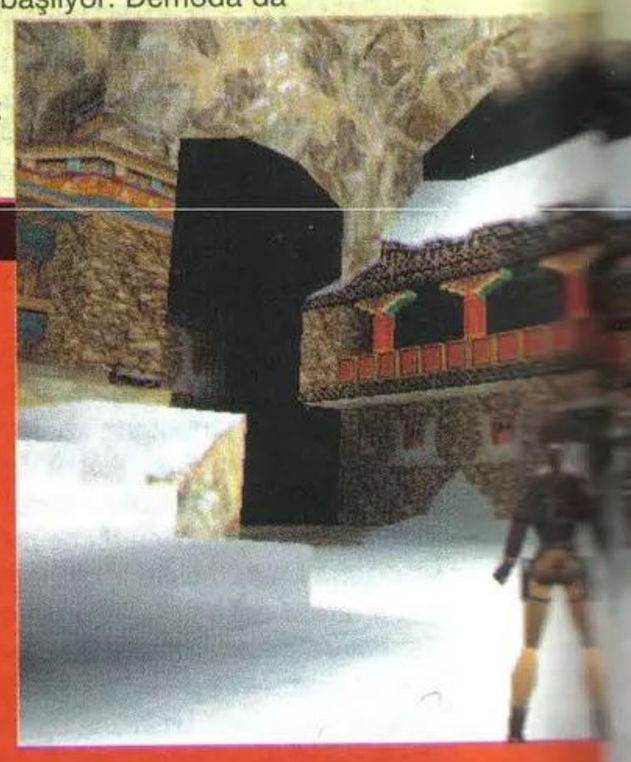
var. Tırmanıp balkon gibi yere çıkın. Karşıya atlayın ve sola doğru tutunarak kayın. En solda Lara'yı yukarı çıkarıp geriye atlayın ve balkona düşün. Balkondan sola doğru koşarak atlayın. Sonra tekrar karşıya atlayın ve oradan da aşağıdaki açık kapıya (merdivenin olduğu kapı). Burayı oynayınca zaten anlayacaksınız.Yukarı çıkın ve adamı haklayın. Geldiği odaya girin. Camdan çıkıp o adamı da haklayın ve birinci ejderi alın. Sonra tekrar odaya girin ve duvardaki(kapıdan girince solda) kolu indirin. Gelen lavukları öldürüp açılan kapıya gidin. Oradakileri de haklayıp şöminenin içindeki taşı iki defa itip gizli yolu açın. Sırada zorlu bir tuzak var. İki defa doğru zamanlamayla bıçaklardan atlayıp suya atlayın. Suyun altından gidip son ateşin yanında dışarı çıkın. Ateşten atlayıp(buraya kadar sık sık save edin, aslında oyunun her yerinde save edin siz) açılan kapıya gidin. İçerde iki köpek bi de adam var. Onları haklayıp avizeye tırmanın. İlk iki avizeden sağ ve soldaki iki kolun yanına atlayıp o kolları indirin. Sonra üçüncü avizeden yukarı çıkın (tahta platforma). Sağdan ilerleyin. Yukarıdaki tahtaya zıplayıp tutunun ve sağa doğru ilerleyip kendinizi yukarı çekin. Karşıya atlayın ve gelen adamı öldürün. Sonra kolu bulup çekin. Şu anda en yüksek avize en alçak, en alçak da en yüksek oldu. Böylece resmin arkasındaki anahtarı alıp en yüksek avizeden avizelerin yüksekliğini ayarladığınız kola gidin. Kolu indirin ve bir şekilde aşağı inin (intihar etmeyin :)). Eğer bütün kolları indirdiyseniz şimdi pencerelerden birinden (yüksekte olan olmalı) çıkınca şöminenin içine bir delik göreceksiniz. Oraya atlayın ve suya düşün. İlerde kol var. Onu çekin ve açılan kapıya girin. Burada size ikinci dragonu nasıl alacağınızı anlatacağım. Tamamen size kalmış bir olay. Suyun altı karanlık olduğu için bir flare yakın ve iki aralıktan geçip altın ejderi alın. Orada bir kol var. Onu çekin ve bir an önce suyun dışına çıkın. Çünkü nefesiniz anca yetecek. Sonra aynı yoldan geri dönün ve kütüphane kapısına gidin. Kapıyı açın ve gelen adamı haklayın. İlerdeki kitaplığa girin ve soldaki kitap raflarına çıkın. Karşıdaki fareleri haklayıp karşıya atlayın. Yukarıdaki kolu çekip kapıya doğru geri dönün. Adamı öldürüp tepeye kadar raflardan tırmanın. Dışarı çıkın ve tenteden kayıp tentenin kenarına tutunun. Kendinizi yukarı çekip geri atlayın. Şimdi balkondasınız. Karşıya, tuğla çatının üstüne atlayıp oradan da kapalı kapının üzerindeki duvara atlayın. Sağdan devam edip havuzdaki mermileri alın. Sonra suya atlayıp eve girin. Adamı öldürüp masanın üstündeki anahtarı alın. Kapalı kapıya gidin, adamı öldürüp kütüphanenin ana holüne gidin. Kolu indirip camı kıran adamları öldürün ve oradan devam edin. Kapıdan çıkın ve soldan alçak duvardan soldaki duvara çıkın(biraz yüzeceksiniz). Soldan devam edin ve camları kırıp yeşil ejderi alın. Geri dönüp bombayı patlatın. Yukarıdaki adamı vurun ve suya atlayıp yıkık binanın en üstüne çıkın. Çatının arkasındaki yolu takip edip aşağı kayın.

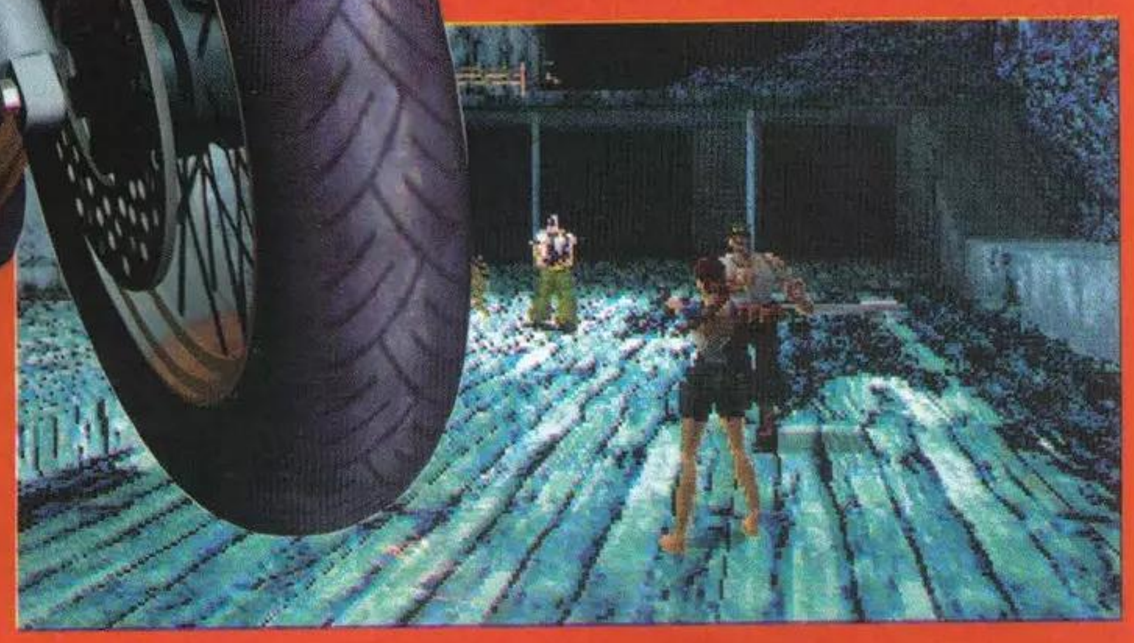
Opera House

Oyuna başlayınca suya atlayın ve merdivenden çıkın. Karşınıza çıkan adamı öldürdükten sonra oradaki kolu indirin. Yukarı doğru devam edip karşıya atlayın. Oradan sallanan kutunun oraya çıkın (burası biraz zor). Buradan karşıdaki az önce açtığımız kapağa koşarak atlayın. Burada iki adam var. Onları iptal ettikten sonra sallanan kutunun oraya geri dönün (bu arada yerdeki anahtarı unutmayın). Oradan sağ tarafa atlayıp (bu düştüğünüz andaki konuma göre sağ) zıplayıp ve de hoplayıp (?) camın oraya kadar gidin. Cama doğru sallanıp kendinizi tutun ve bırakıp tekrar tutunun. Camı kırıp içeri girin ve YÜRÜYÜN. Merdivenden çıkıp (bütün merdivenleri çıkın) save edin. Burada zor bir yer var. Önce koşarak atlayın, sonra iki kez direk ileri atlayın koşarak atlayın ve tutunup kendinizi çekin. Şimdi anlamadığınızı biliyorum ama deneyince göreceksiniz. Durmadan koşarsanız aşağı düşersiniz ki bu da ölürsünüz demek oluyor. Sağa dönün ve devam edin. Aşağı sarkıp kendinizi çekin ki adamla köpek ortaya çıksın. Sonra aşağı inin. Karşınıza çıkanları haklayarak devam edin. Sallanan bir sandık göreceksiniz. Onun hemen önünde kendinizi çatıya çekebiliyorsunuz. Çatıdan güzel bir atlayışla sandığın yanına çıkın. Daha sonra aşağıdaki switchi halledip dışarı çıkın. Konuklarımızı halledip açılan kapaktan girin. Sol kolu çekin (buradaki devreye dikkat! Sonra gidin oraya diyeceğim unutmayın!) ve açılan kapıdan inin. Bir switch görene kadar gidin ve bu arada düşen kayalara dikkat edin. Bulduğunuzu bu switchi indirin ve o switchin açtığı kapıya gidin (tabi merdivenden çıkarak). Kapıdan aşağıya atlayın, sol tarafa gidin. İki dobermanı öldürüp bozuk düğmenin yerini hafızanızda tutun zira buraya döneceğiz. Daha sonra tam aksi istikametteki kapılardan aşağı atlayıp en aşağı gidin (Havuz seviyesi). Karşınıza çıkan düşmanları haklayın. Havuzun öbür tarafına geçin oradaki adamı da öldürüp sağa doğru devam edin. İçerdeki iki izbandutun leşini serin. Bu arada düşen kum torbalarına dikkat edin. Sonra tam aksi tarafa geri dönün, demir parmaklık zeminli odaya gidin. Odadaki düğmeye basın. Öbür tarafta bir demir açılacak, oraya tırmanın. Camlardan yürüyerek geçin ve karşıdaki aralığa atlayıp tutunun. Kendinizi sola doğru götürün (asılarak (CTRL)). Oradaki kolu indirin. İşte köprü indi. Köprüyü geçin ve sol üst platforma atlayın. Farelerin oraya çıkın ve karşıya atlayın. Salanan kum torbalarını geçin (burası kolay değil). Soldaki düğmeyi indirmeniz kum torbasının düşmesini ve aşağıdaki kapağın kırılmasını sağlayacaktır. Kırılan delikten suya atlayın. Bir flare yakın ve sol taraftaki kolu indirin. Kolun karşısındaki geçitten giderek Secret 1'i alın ve suya atladığınız yere geri dönün. Öbür taraftan gidip Relay-Box 'u alın (hala sudayız ,nefes aldık). Şimdi çalışmayan konsola gidin. Ben dedim size unutmayın yerini diye. Bak şimdi... Relay-Box'u takın ve kolu indirin. Bekleyin asansör aşağı insin ki siz de üstüne çıkabilesiniz. Asansörün kolunu tekrar çekin ve asansör yukarı çıkarken tepesine atlayın. İyi bir zamanlamayla duvardaki boşluğa atlayın. Camlardan yürüyerek geçin ve altın ejderi alıp soldaki kolu çekin. Açılan kapıdan çıkıp tekrar asansörün oraya gelin. Asansöre binin ve alt kata inin. Alt katta sizi iki eleman bekliyor. Onları da tahtalıköye uğurladıktan sonra soldan suya girin. Suyun içindeki kolu bulun ve çekin. Açılan kapıdan çıkıp derin bir nefes alın ve tekrar suya girin. Geldiğimizin aksi yönünde gidip (basamaklardan) oradaki devreyi alın ve tekrar kolu çektiğimiz ve dışarı çıktığımız yere yüzün. Orada demir parmaklıkların tam karşısında ve yukarıda bir yer göreceksiniz. Oradan yukarı tırmanın. Önünüze bir adam çıkacak. Onu öldürüp tekrar yukarı çıkın ve yukarı tırmanışa devam. Yukarıda pencereleri bulacaksınız. Camları kırıp aşağı inin. Kulisteki kolu indirince kapı açılacak. Doğru o kapıdan devam edin. Zorlanacağınız kesin o yüzden save edin. Aşağı kayın ve kayarken doğru zamanlama ile karşıya atlayın. Kolay değil o yüzden tekrar save edin ve devam edin. Anahtarı da alıp yukarıdan duvardaki oyuğa girin ve soldan devam edin. Yukarı çıkmak için geriye doğru zıplamanız gerekiyor. Bu arada bir kat yukarıda 3. Ejder var. Onu alıp kutuya doğru gidin. Kutuyu bir kez çekip switche basın. Açılan kapıdan kutuyu çıkarın ve onun üzerine de yukarıdaki kutuyu düşürün ve yukarı çıkın. Ölen adamın geldiği (adamı siz öldüreceksiniz tabii ki) yöne devam edin ve sağdan kapıyı bulun. Kapıyı açıp içeri gidin. Switchi de unutmadan yukarı çıkın (merdivenden). Hani switchlerden birini kullanmamıştık. Önce duvarda devreyi kullanın sonra da switchi indirin. Böylece perdeler de kalktı. Sonra doğruca perdelerin oraya gidin ve oradakileri haklayın. Arka tarafta bir kasa çekilebiliyor. Ctrl+geri ok yaparak kasayı çekin ve oradan içeri girin. Kolu indirip dışarı devam ederken adamı halledin. Yukarıdaki lambanın oraya gidin ve aşağıdaki adamı öldürün. Sonra lamba arkanızda iken sağdan devam edip oradaki aralıktan düşün. Sallanan kum torbalarından iyi bir zamanlamayla geçtikten sonra save edin ve aşağı inin. Bertoli'yi halledip daha sonra da köpeklerini ve itlerini halledip içeri girdiğinizi yerin solundaki switche en uzun yoldan gidin. Açılan kapıdan çıkın ve uçağa atlayın.

Offshore Rig

Bölüm bayağı sıkı başlıyor. Demoda da seyrettiğiniz üzere silahsız ve savunmasız olarak uyanıyor Lara'cım.



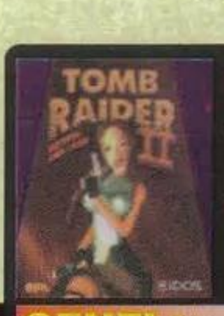


Kapıyı açmak için bir düğme var kasaların arkasında fakat düğmeyi bulmak yeterli değil. çünkü zamanlayıcı var ve kapı kapanıyor. Siz kasaları çekerek kendinize yol açın. Siz kaçar kaçmaz gıcık bir alarm çalmaya başlıyor ve tabii elemanlar ufaktan uyanıyorlar duruma. Sol taraftan geleni geldiği noktaya çekebilirseniz (en az yaralanarak) arkadaşıyla da karşılaşıyorsunuz (hehehe). İkisini de peşinize takın koşmaya devam edin (soldan). Bizim denyolardan Silahlıpoda arkadaki camı uçuruyor. Oradan dışarı fırlayın. Sağa doğru devam edin ve duvardaki düğmeye basın. Bu düğme uçağın altındaki kapağı açacak. Suya girip uçağın içine girin. Uçağın içindeki switch'e basın motorları duracaktır. Dönüp tekrar aynı pencereden çıkın (Silahlıpoda hala kovalıyor). Alt basamaktan koşup uçağın motoruna atlayın. Uçağın tepesindeki kapaktan içeri atlayın. İşte silahlarınız. Dışarı çıkın ve Silahlıpoda'yı bulun. (bi de Coplupoda var). İkisi de sizin, yiyebilirsiniz. Fakat dikkat edin yerken sarı anahtarı yemeyin. Silahlıpoda'nın 501'inden sarı anahtar çıkıyor. O anahtarı alın... odadaki deliğe takın (tööbe tööbe). Açılan kapıdan çıkın. Karşıdaki düğmeyle alarmı susturun. Sağdaki merdivenden çıkın ve oradaki manivelayı çevirip kapıyı açın. Arkadaki Saldırayla görüştükten sonra yan odadaki elemana şöölece bi nasihat verin. Gelgelelim herif eceli gelen köpek misali kapıyı kilitliyor (bu bir bug mudur bilemiyorum ama ölse de o kapı kilitleniyor). O koridordaki öbür kapıyı açın. Ve yine bir başka elemanla daha konuşun, onu anlayışla karşıladıktan sonra civarda ne var ne yok toplayın. Yatakhaneye doğru gidin. Soldaki ilk yatağın üst ranzasını biraz karıştırınca bir düğmeyle karşılaşıyoruz. Bu zamanlayıcılı kapılardan hiç kaçmamışlar. Bol bol kullanmışlar ki bak yine ben oraya gidene kadar kapandı. Biz biraz şaibeli de olsa girdik. Sizi bilemem zaten beni ilgilendirmez. Niye yazıyorum ki. Saat olmuş 5 (sabah).... Neyse... üst kata eğer çıkabilirseniz, aşağı doğru GERİ GERİ kayın ve kayarken **Ctrl**'e basın. Merdivenden aşağı indikten sonra kolileri kullanarak kendinize yol yapın ve karşıdaki merdivene atlayın. (Önce bi Save edin aabi). Çıktıktan sonra karşınıza çıkacak olan lavuk aynı zamanda kırmızı anahtarı da taşıyormuş. Yan taraftaki merdivenden çıkarsanız bir secret, aşağı inip yola devam ederseniz -ki ediceksiniz suya atlayın. Kolu çekin. Ve nefes alıp ilk kapaktan aşağı inin. Uzunca bir yol ve nefessiz kalabilirsiniz sorun değil. Yani hile yaptığınız sürece. Sarı anahtarla açtığımız kapının oraya geri dönelim. Kapıdan devam edip bu sefer soldan gidelim. Karşımıza bir hırt bir de it geliyor onları öldürün ve DİKKAT !!! varillerden sıyrılın. Kırmızı kartla kapıyı açın. Karşımıza bol miktarda kurşun ve gözyaşartıcı bomba çıkıyor (HÖ??). İçerde bir koli var. Onu Önce itin sonra öbür tarafa gidip çekin (aynı yöne) sonra arkasına geçip tekrar itin ve yukarıdaki açıklık için kendinize bir yol hazırlayın. Koşarak zıplayın ve onun üstüne çıkın. Yukarıdaki açıklığa çıkın ve ilerleyin bir poda daha var. Onu da öldürdükten sonra oradaki düğmeye basın. Bu havuzu dolduracaktır. Ve böylece yüzerek karşıya geçeriz. Oops bi havuz daha var. Neyse havuzdan çıkınca sağa gidin. Boruların üstünden devam edin ve oradaki kolu çekin. Su doldurduğumuz yerde bir açıklık oluşuyor. Tekrar oraya gidicez. Oradan aşağı kayın. Suyun içinde zıpkıncılar var, sağa doğru gidin ve bir tanesini avlamaya çalışın. İşinizi kolaylaştırır. Suya atlayın ve en yakındaki sarı siyahlı yüzeye çıkın. Bir tanesinin yanında merdiven var oradan çıkın. Üst kata çıkmadan altın ejderi almayı unutmayın. Sağa doğru yolu takip edin. Şimdi atlaya zıplaya ilerleyin ve ?!? elemanlardan biri bizim tüfengi taşıyomuş. Devam edin ve yeşil anahtarı alın (camı kırın). O yolu geri gidin veya suya atlayın baştan başlayın ve duvardaki boşluğa (yukarda) kadar gidin. Oradan yeşil kilitin olduğu yere gelin ve kilidi kullanın. A söylemeyi unuttum mu? arada bir eleman size bir kaç soru soracak, cevaplarsınız. Yeşil anahtarı kullandıktan sonra karşısındaki düğmeye basın. Öbür havuz dolacaktır. O havuza girin ve suyun altındaki tünelden devam edin. Kolu da çektikten sonra önceden hazırladığımız domates sosuyla servis yapın.

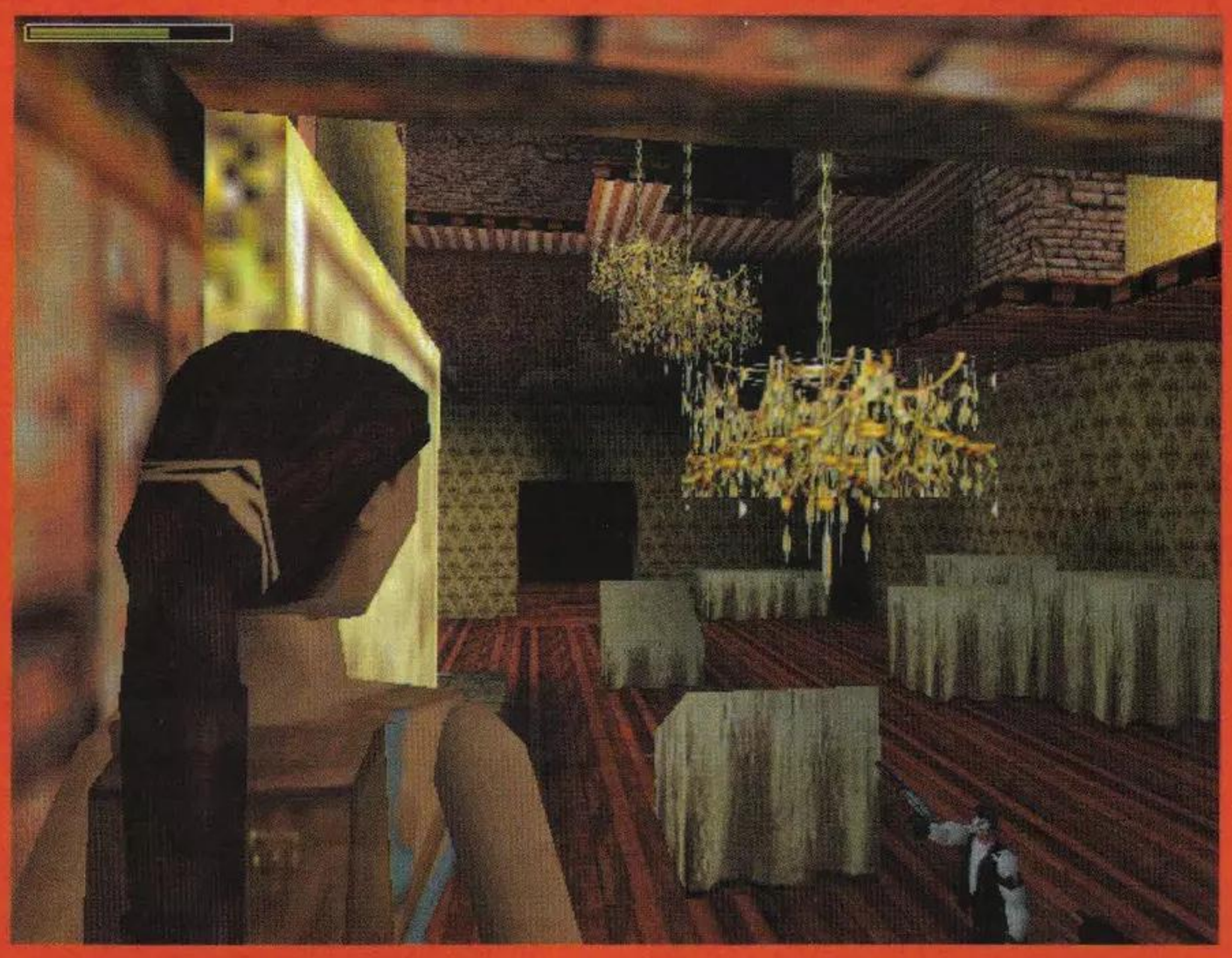
Diving Area

Karşıdaki merdivene atlayıp oradan yukarı çıkın pervaneyi kapatın. Suya atlayıp kolu çekin. Pervanenin karşı kıyısına çıkın. İki eleman ve bir doberman soldan saldırır. Ortadaki sütunlardan karşıya geçin. Değmesin yağlı boya. Çengellere dikkat. Eğer suya düşerseniz suyun altındaki tünellerden geri dönebilirsiniz. Çıktığınız yerde iki eleman daha var ama sizin için hiç sorun değil. Tam ortada yolun yarısında bir açıklık var ki ilk Secret orada (burada bi save). Oradan çıkarken aşağı kayarak karşıya atlayın. Düşmemeniz sizin hayrınıza. Soldan devam edin ve merdivenden çıkın. Karşınıza bir açıklık çıkacak onun eğimine bakın. Uygun taraftan geriye doğru aşağı kayın ve eliniz Ctrl'de olsun. Bir lavuk da burada. Mavi kilit bulunduğunuz yerde olacak ve anahtar da odanın öbür kısmında bir deliğin içinde. Küçük açıklığın içine atlayın. Oradan da mavi anahtarın olduğu yere doğru kayacaksınız ve aldıktan sonra da tünellerden yukarı kilitin oraya çıkacaksınız. DİKKAT!! Her gördüğünüz boşluğa atlamayın. Karşıda merdivenlere atlayıp yukarı tırmanın. Mavi anahtarla açtığınız kapıdan itibaren HAZIR OLUN !!!! Aksiyon zamanı...
Dört doberman ve lav silahıyla tanışın. Köpekleri hallederken herifçiden uzak durun. Bir yaktı mı sönmüyor. Hatta Save edin. (Bundan sonra SE yazdığım yerleri hususi save edin). Elinizdeki en büyük silahla herifçiyi serin. Girdiğiniz yerde dört tane kapı var. İkisi manivelalı. Birinin merdiveni yukarı öbürününki de aşağı iniyor. Siz aşağı inin oradaki laleleri hallettikten sonra oradaki kutuyu çekin. Altından çipi eksik bir kontrol panel çıkacak. Burayı da daha sonra hatırlayın. Suya atlamadan önce atladığınız yerin çıkabileceğiniz tek yer olduğuna emin olun ki daha sonra başınız ağrımasın. Bu arada suda bekleyen lale de cabası. Suyun içindeki kolu çekin açılan kapıda bir kol daha var. Sudan çıkın ve öbür açık kapıya gidin. Merdivenlerden yukarı çıkın. Helikopteri koruyanları vurun. Helikoptere ateş edin helikopter kaçarsa bölüm bitmez (Hödö hödö yok öyle birşey). Arkada iki adet düğme var. İkisi de zamanlı. İkisine de basıp ortadaki açıklığa dikkat edip koridorun sonundaki çipi alın. Ve hatırlayın dediğim yere gelin. Çipi takıp kapıyı açın. Solda bi alevli bi de coplupoda sizi bekliyor. Onları haklayıp suya atlayın. Suda iki lavuk daha sizi bekliyor onları da su yüzüne yolladıktan sonra geldikleri yerden büyük havuza kadar yüzün. Çıkarken ordaki adamlara dikkat edin. Çıkacağınız yerdeki düğmeye basın ve aynen geri dönün. Bir lavuk daha geliyor. Onu da halledin. Açılan kapının oraya gidin ve içerdeki kolu çekin. Çengeller durdu. SE.Duran çengelin üstüne atlayın. Onun da sağından giderseniz komik olur. Solundan atlarsanız başka bir problem çıkıyor. Ben o kartı ordan nasıl alacam??? Evet haklısınız. Onu sonra alacağız. Oradaki kolilerin arkasında bir geçit var. O geçidin sonundaki düğme, öbür tarafta (yukarıda) bir helikopter rampasını yukarı kaldırıp bize bir kapı açıyor. SE. Burada güçlü bir silah alın. İşte Çip burada. Tekrar o hatırlanası yere geri dönün. Traş makinasının arkasındaki yere çipi takın. Makina durunca kırmızı anahtarı alın. Tekrar rampanın altına geri dönün ve kırmızı anahtarla kapıyı açın. Daha sonra büyük havuzlu odaya kadar yolunuza çıkanların icabına bakarak(o nası bakmaksa öyle) gidin ve havuzun olduğu odadan karşıdaki koridoru takip ederek devam edin. Kapıyı da geçip son düşmanlarınızı da haklayın ve bölümü tamamlayın.
Eveeet.... Bu aylık bu kadar. Lütfen sürçi lisan ettiysek affola. Bir dahaki aya devamında buluşmak üzere... Hoşçakalın, bizde kalın, Nilüfer Açıkalın... ehehehhe...hebülü hebeleele ....

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu
& Sarp "Garfield" Tüzün
evilone@gsmnet.com



FİRMA: EIDOS INTERACTIVE
TÜR: ARCADE
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 25MB HARDISK
GENEL: %92



Ben de tam bir aydır real-time açıklamıyorum, paslanıcam mı falan diye soruşturma başlatıcaktım, aman aman ne iyi oldu da geldi elime bir tazecik. Yooo, yanılmaktasınız sayın okuyucularım, ben deli meli diilim. Atmayın. Böyle çok hoşuma gidiyo, gerekirse ruhumu satmamı sağlayabilecek (şaka ha) kadar para verdiğim bilgisayarla hep aynı oyunları oynamak bana dayanılmaz bir zevk veriyo. Artık dayanamıycam. Yeteeeeeer. Yeter. Yeter. Yeter. Yeter. Kafanıza kazınsın diye yapıyorum, oyun firmaları. Bakıyorum siz hiç üstünüze alınmıyorsunuz. Hani diyorum aynı tipte oyun yapın, yapın, yapın ama bari türevliğini üstlendiğiniz oyunun üzerine bir şeyler ekleyin. Yok ki öyle bi'şey. Yani şimdi siz bilgisayarla neredeyse beni Mars'taymışım gibi hissettirebilecekken önüme sürdüğünüz oyun Dune 2'den daha iyi değilse sizi kınamak bana düşer. Düşmezse de ben zıplar tutarım, ama lütfen ya. Bir kaç aydır "Panzer General 2"den başka adam şekline benzer strateji gelmedi. Sıkıldım. Ama boşverin bunu. Az önce Titanic'teydim. Yani diildim de Kadıköy'deydim. Yani Titanic Kadıköy'deydi. Yani ben Titanic'teydim, Titanic Kadıköy'deydi, ben Kadıköy'deydim. Ya her neyse, film haddinden fazla güzel olmuş. Bir buçuk senedir ilk defa sinemaya gittim, diyorum ki çok iyi bir re-başlangıç yaptım. Hepinize tavsiye ederim demiycem ama ben beğendim. Ne dedimse dedim işte, ben de anlamış diilim.

Bakalım bakalım, bu ay elimde ne varmış tam manasıyla. Şimdi mantık yapalım. Bu adamlar bu oyunları para kazanmak için yapıyorlar. Para kazanmaları için oyunların satması gerekir. Oyunların satması demek bu oyunları birilerinin beğenmesi demek. Birilerinin hala real-time oynaması benim mahvolmam demek, ama bunu bırakın. Total Annihilation biraz da olsa yenilik getirmiş ya bu oyun türüne, kabul edilmiştir. Oyun tam manasıyla bir real-time. Yine bir sürü taraf var (iki), yine bir sürü görev var (25x2=50 tane), yine abuk sabuk silahlar var (13,7x6.10 üzeri 23), yine garip gurup bir konu var (evrende iki güç birbiriyle çarpışır, sadece biri sağ kalıcaktır. Bazı televizyon dizilerinin konuları bile çok daha yaratıcı), yine bir sürü "Skirmish" seçeneği var (tam olarak 2 üzeri 3x2 üzeri 11,5x23 üzeri 6x10-6x10 üzeri AB+BD/E=MxE üzeri 2+a üzeri iki-b üzeri iki=a üzeri Özgür-beş bölü sekiz buçuk... (yeter) tane), real-time işte. Her şey var. Ama bu sönük oyun türüne renk katacağını tahmin etmekten başka seçenek bırakmayan bazı yenilikler de var. Aslına bakarsanız oyun bir kaç yüz bin küçük hata dışında gayet iyi bir oyun (artık oyun beğenmemek yasak Game-Show'da. Bize şaklabanlık yaptırıyorlar). Kusura bakıcaksanız bakın, bakmamak da sizin elinizde ama oyuna bölüm açıklaması yapmıyorum. Zaten benim azmedip de geldiğim yere kadar hiç bir normal ya da anormal insanın gelmek isteyeceğini sanmıyorum. Bir de şöyle bir durum var, zannımca oyunda bir bölümü geçemeyince bir sonraki bölüme atlayabiliyorsunuz. Hani yeniler için (alınmayın. Ben de Magic işinde yeniyim. Neyse bir şu açıklama işinden kurtulayım, mavrasını yaparız) iyi olabilir ama açıkçası beni oyundan koparan başlıca faktörlerden biri oldu. Tam olarak şöyle anlatıyim, bir öküzlüğümden dolayı altıncı bölümde yenilmiştim. Ama bölüm başında almış olduğum bir save'im vardı. O sırada (tam Load Game seçeneğini tıklayacakkene) birdenbire yedinci bölümden başlama seçeneğim olduğunu gördüm. İşte bu çok kötü bir durum. Save'e geri dönsem boşu boşuna yol almış olucam. Amaç bölüm geçmekse, ben de zaten (bir şekilde) geçmişsem oynarken durum anti-sosyal benliğime dokunuyor, şu anda dünyanın bilimum yerlerinde bazı insanlar kız arkadaşlarına onları sevdiklerini söylüyorlar, bazıları uzayda araştırma yapıyo, kimisi Tommiks okuyo, ben geçtiğim bölümü bir daha geçmeye uğraşıyorum diyorum kendi kendime. Yok eğer bir sonraki bölüme geçsem oyunu bitirsem bile içimde bir ukde olarak kalıcak o, yaralı bir galibiyet istemiycem, başıma bela olucak. İşte ilk negatif yön. Yazın. Neyse işte bu sebeplerden dolayı size yarı genel, yarı özel bir real-time açıklaması yapıcam.

OYUNDAKİ POZİTİF YENİLİKLER (SUBJECTİF YORUMLAR FROM BENDEN)

●Bir Commander olayı var ki kesinlikle müthiş. Hani hatırlayın, oyunun başındaki demoda bir savunma kulesi oluşturan, sonra elindeki lazerle savaşan tip var ya. Hani bir de demoya son noktayı elindeki manyak silahla koyan tip var ya, onların ikisi aynı adam. O adam da sizsiniz. Yaaaa. Benim çok hoşuma gitti, siz ne dersiniz bilmiyorum ama kesinlikle oyuna ayrı bir renk kattığı kesin. Savaş alanında siz varsınız. Bir elinizde epeyce iyi bir lazer silahı gibi bir şey, öbür elinizde "Dessicator Gun" var. Sözlüğe baktım, Dessicator diye bir şey yok. Oyunun kitapçığına baktım, asıl ismi "Disintegrator Gun"mış (hafıza dediğin). Disintegrator şey demek, hmmm, şey ya, hmmm, durun, ya işte altıncı level Wizard büyüsü var: **Disintegrate:** Adamı moleküllerine ayırıyo. İşte bu o büyünün silahı. Bu müthiş silah için 400 enerji kullanıyorsunuz. Ve attığınız şey moleküllerine ayrılıyor. Bence süper. Yani sizin "Commander" olarak oyuna katılmanız. Zırhınız zamanla kendisini tazeliyor. Ayrıca siz Basic binaları yapabiliyorsunuz. Bir düşman binasını "Capture" edebiliyorsunuz. Ayrıca ortalıktaki ölü veya canlı ağaçları "reclaim" edip enerji, kayaları ve tank kalıntılarını "reclaim" edip metal elde edebiliyorsunuz. Denizde hareket edebiliyor, bina yapabiliyorsunuz (ama ateş edemiyorsunuz. Bkz: The Sebep of Burçak's Failure on Level 6). Bu büyük bir zevk. Yani savaş alanına geliyorsunuz. Ortalığı havaya uçuruyorsunuz. Ve bunu

TOTAL ANNIHILATION

"siz" yapıyorsunuz. Ne diyim. Çok iyi olmuş.

●Yeni Resource sistemi. Bu da çok iyi. Anlatıyim. İki tip kaynak var. İlki metal. Metal çıkartmak için metal yatağı olan bir yerlere Metal Extactor kurmak lazım. Şimdi şöyle. Normalde belli bir metal depolama sınırınız var. Bunun yanında yeşil rakamlarla gelen metal miktarı, kırmızı rakamla giden metal miktarı yazıyor. Metal stoğunuz bitince yavaş yavaş geri kazanıyorsunuz. Commander'iniz her zaman +1 metal vermekte. Ayrıca enerjinin fazlasını metale dönüştüren binalar falan var. Bir de metal depolama binaları var. Unutmadan, her binanın ne işe yaradığı altında bir yerde yazıyor. Açıklatmayın bana hepsini. Okuyun anlayın. Ha, nerde kalmıştık? Evet ben Titanic'i çok beğendim. Yok ya, başka bir şeydi. Hah evet. Mert ne kötü yazmış di mi? Yok ya. Neydi? Ha evet Serkan bıraktı dergiyi. Ya ben ne diyorum ya? Evet ikinci resource da Energy. Bu da metal ile aynı stoklanma sistemiyle çalışıyo. Normalde denize kurulan enerji üreten birimler daha iyi. Bence enerji işini denizde halledin. Ama varyete istereseniz güneş ve rüzgar enerjisi kullanan binalar da var. Rüzgar hiç tavsiye etmediğim bir enerji kaynağı. Neyse. İşte böyle. Oyundaki bu yeni resource sistemi gerçekten ama gerçekten çok güzel.

●Bir de çok hafif dokunulmuş bile olsa bir experience işi var. Yani şimdi şöyle. Her ünitenin altında kaç düşman birimini öldürdüğü yazıyor. Normalde yeni üretilmiş olan bir ünite çaylak oluyor. Beş düşman birimi yok edince "veteran" oluyo. Buraya kadar çok iyi değil mi? Ama buradan sonra ilerlemek yok. Ben Commander'ımla her savaş 100'den fazla adam öldürdüm. Daha fazla experience almadım. Keşke diyorum, bu işi biraz daha ileri götürseler. Hatta benim kişisel kanım oyunlarda harbi harbi bir xp sistemi olmasının çok iyi bir şey olacağı yönünde. Bakınız mesela "Panzer General 2"ye. Oyunda bir süre ilerleyip bütün birliklerinizin aşması çok güzel bir his. Bence herkes "Panzer General 2" oynasın. Ya da vazgeçtim oynamasın. Ya da ister oynasın ister oyna değilsin.

OYUNDAKİ NEGATİF YANLAR

●Oyundaki ilk negatif yan Dark Reign'de de, Earth 2140'da da, bu oyunda da, daha doğrusu Westwood'un el atmadığı bütün real-time'larda olan negatif yan, ki bu çok önemli. Hatta bence iyi bir oyunla kötü bir oyunu ayıran çok önemli faktörlerden biri. Oyun dağınık. Kesinlikle son zamanlarda çıkan bütün real-time'larda olan en büyük ve temel hata. Aslına bakarsanız yok silahlar, yok senaryo falan iyi bir oyuna üç kuruş bile yazmaz. Ama oyunda n'ooluyo, ne bitiyo falan pek anlamıyosunuz sanki. Bunun asıl sebebini tam olarak bilemiyorum. Belki ünitelerin hareket etmeleri için açık alan lazım olması fakat ortalığın ağaç dolu olması bunun sebebidir. Belki de grafiklerin çok başarılı olmaması. Ya da resource sisteminin değişik olmasıdır. Her ne olursa olsun sizinle paylaşmaya çalışıyorum. Sanırım oyunda başka bir negatif yan yok. Ama bundan daha negatif bir yan da bulamadım yani. Şimdiiii.....

Ya, Nasıl Desem?

●Hani hiç eli real-time eline değmemiş saf bir gençseniz kesinlikle yaklaşmamanız gerektiği kanısındayım. Zaten bence tebrik edilmelisiniz. Bu kadar real-time içinden sağ kalmayı başardıysanız sizi ben ve saz arkadaşlarım ayakta alkışlayacağız.

●Yok eğer Red Alert manyaklarındansanız, Aftermath'i de Counter Strike'ı da oynadıysanız, o zaman bir bakabilirsiniz. Yani beğeneceğiniz kesin değil ama yine de bir bakın. Ya da olmazsa bir arkadaşınızdan alın, bir bakın, beğenirseniz oynarsınız. Ama bence bu grubun önce Dark Reign'i alması daha iyi olur.

●Fakat siz önüne gelen real-time'ı oynayanlardansanız (ben oynuyorum. Ama keyiften değil, görev aşkı) o zaman size ilaç ilaç. Hem bu "Veteran" olma geyiğiyle oyalanırsınız, hem Commander'ı kullanırsınız (ki bu zevkli), hem oyunda ne olduğunu anlamak hafif zor oluyo. Kim kime ateş ediyor, kim nereden ne vurur, düşman kim, ben neresiyim, burası kim, biz kimiz, düşman kim, kim yeniyor... Bir savaş olacağı zaman ünitelerinizi olay mahaline gönderiyorsunuz, sonra bir süre sonra kim kazanmış bakıyorsunuz. Ayrıca savaş sırasında gereken kararları vermek için yirmi bir göz ve otuz üç kulağın yanında üç tane de beyin lazım. Bence bu iyi bir oyun ile daha az iyi bir oyun arasındaki farkı belirleyecek çok önemli bir özellik. Tank üretiyorsunuz, bir bakıyorsunuz tanklar fabrikanın önünde çiçek gibi yayılmışlar. Onları seçerken yanlışlıkla beş on başka şey seçiyorsunuz. Sonra bir bakıyorsunuz gönderdiğiniz yerde olması gereken adamlar orada da çiçek gibi yayılmışlar. Sonra birisine saldırı emri veriyorsunuz oraya doğru kırk beş ayrı yönden yaklaşıyorlar. İşte bir kaç dakikadır anlatmak için elimden geleni yaptığım ancak başarılı olup olamadığımı anlamama imkan olmayan bu garip hissi

yeni resource sistemi gerçekten epey iyi. Bir de siz bu kadar çok oynadıysanız bu oyun türünü o zaman bu karışıklığa bir bağışıklık kazanmış olma ihtimaliniz var. Hem bir de bu oyunu almamak şanınıza yakışmaz Ayrıca ben yazdım. Alınmalı.

●Şimdi kişisel yorum. Ben olsam bu oyunu almaz, "Dark Reign"i ya da "Dark Colony"yi ya da "Dark Bilmem ne"yi alırdım. Ama şunu da göz önünde bulundurun, ben bu türün oyuncusu değilim (tam olarak), ben bu türden sıkıldım (tam olarak), bir de bu oyunun getirdiği yeniliklerin heyecanını üzerimden atalı bir buçuk hafta falan oldu.

●Panzer General 2 oynayın.

●Imperialism de oynayın.

●DM'im Barış birden birer birer üçe kadar saymayı öğrendi. Bu onu Gully Dwarf'lar arasında (kendi ırkı) kral yapabilir.

●Nedir benim bu DM'lerden çektiğim.

●Ne değildir benim bu DM'lerden çektiğim.

●Hüseyin Yeşilbaş yoğun hayatına biraz ara verdi. Şimdi yoğun bir ara yaşıyor.

●Az kaldı.

●Saçmalamaya başladım.

●Bu kaç?

●Ya durun, oyundan bahsedeyim yoksa Sevgili MEG beni kesmek zorunda kalacak. Yazık olmasın ona. Bahsedemedim.

●Unutmamam iyi oldu. Total Annihilation'un pozitif yanlarından biri daha var, o da şu ki radar sistemi de değişmiş. Ben hep "Fog of War" olsun isterdim ama düşman ünitelerini görememekten şikayet ederdim ama bu sefer müthiş bir sistem kurmuşlar. İzninizle açıklamak istiyorum:
Radar çok pahalı bir şey değil. Bir (one: texas aksanı ile) radar üç-dört ekranlık yeri aydınlatıyor. Yani şöyle, aydınlatmıyor ama orada bulunan rakip üniteleri , gösteriyor. Yani şöyle:
Üssünüze bir adet radar yaptınız. Haritada düşmanlar gözüküyor (radarın etki alanı içinde olanlar. Radarın etki alanına bakmak için ise sadece üstüne basmak yeterli), ama hangi ünite tipinden oldukları gözükmüyor. Sadece orada bir şeyler olduğunu biliyorsunuz. Bir de radar jammer var. O da radarı jam ediyor. Bozuyo yani (belli bir alan içinde). Bu yeni radar sistemi müthiş olmuş. Bence kullanılması gereken sistem budur arkadaşlar.

●Bir iki de savaş taktiği. Savaşa tek tip üniteyle gidin. Bir sürü tipten olunca n'olduğunu hiç anlamıyorsunuz. Hızlı birliklere önem verin. F1'e basarak ünitenin saniyede ne kadar hızlandığını ve maksimum hızını görebileceğinizi unutmamanız lehinize olur. Ayrıca haritalarda bazı kritik yerler var. Oralara bir iki savunma kulesi, bir de radar koyun. Zaten bu radar işini sallamayın derim ben kendi adıma.

●Commander'ınız basic binaları yapabiliyor dedim ya. Onu da biraz açıyim. Örneğin Commander'la basit bir tank fabrikası yaptınız. Oradan çıkan construction birimi ile o binanın bir gelişmişini yapabiliyorsunuz. Ama tank fabrikasından çıkan construction aracı ile robot fabrikasını geliştiremiyorsunuz. Aynı şey hava ve deniz birimleri için de geçerli.

●Bütün Construction araçları "repair" edebiliyor.

●Oyun real-time tarihine (25 ciltlik bir eser from Westwood) iyi düşünülmüş ama ruhsuz bir oyun olarak geçicek.

●Sizden Real-Time'ları nasıl açıklanmasını tercih ettiğinizi bildirmenizi istemiştim. Bir şey bildirmediniz. Dergide bir hata olsa üçüncü saniyede tepki bildirirsiniz. Bir yardım istedik, kılınızı kıpırdatmadınız.

●Bence -ayrıca- dergi yönetimine bir anket için baskı yapmalısınız. Beni pek dinlemiyorlar da.

●Bu ay iki yazı yazdım. Hadi bakalım. Bir soru daha. Bu yazı mı daha muhteşem olmuş öbür yazı mı?

●"Children of Dune"un türkçe basılmasına az kalmış duyduğuma göre. Pek duyduklarıma inanmam ama yine de çıksa da türkçesini de okusak.

●Magic olayına adım attım. Kesinlikle pişti oynamanın daha yaratıcı olduğu zamanlar olabilir. Ama bulaştım bir kere. DM'im Barış da oynuyor. Ama onun kurduğu deck'de üç kağıt var. Çünkü o kadarını sayabildi. Ayrıca Barış sinemaya da en fazla üç kişi gidebiliyor. Ayrıca iki gözüyle çift görmeye başlayınca bile üç görebiliyor. Kapasitesi o kadar. Merdiven çıkarken sakız çiğneyememesi bir yana nefes bile alamıyor. Aynı anda en fazla iki bacağı ve bir kolu çalışabiliyor. Uzun bir merdiven çıkarken can verecek gibi bir izlenim bırakıyor, The Highbup DM Barış, King of That Place and Maybe Another or Some Other Places.

"Ne zaman olursa olsun, Beşiktaş'ta"

☒Burçak "Karamsar" Caner

FİRMA: CAVEDOG

TÜR: REAL TIME STRATEJI

SİSTEM
Pentium 100
16 MB RAM
2 CD 50MB HARDISK

GENEL: %80

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

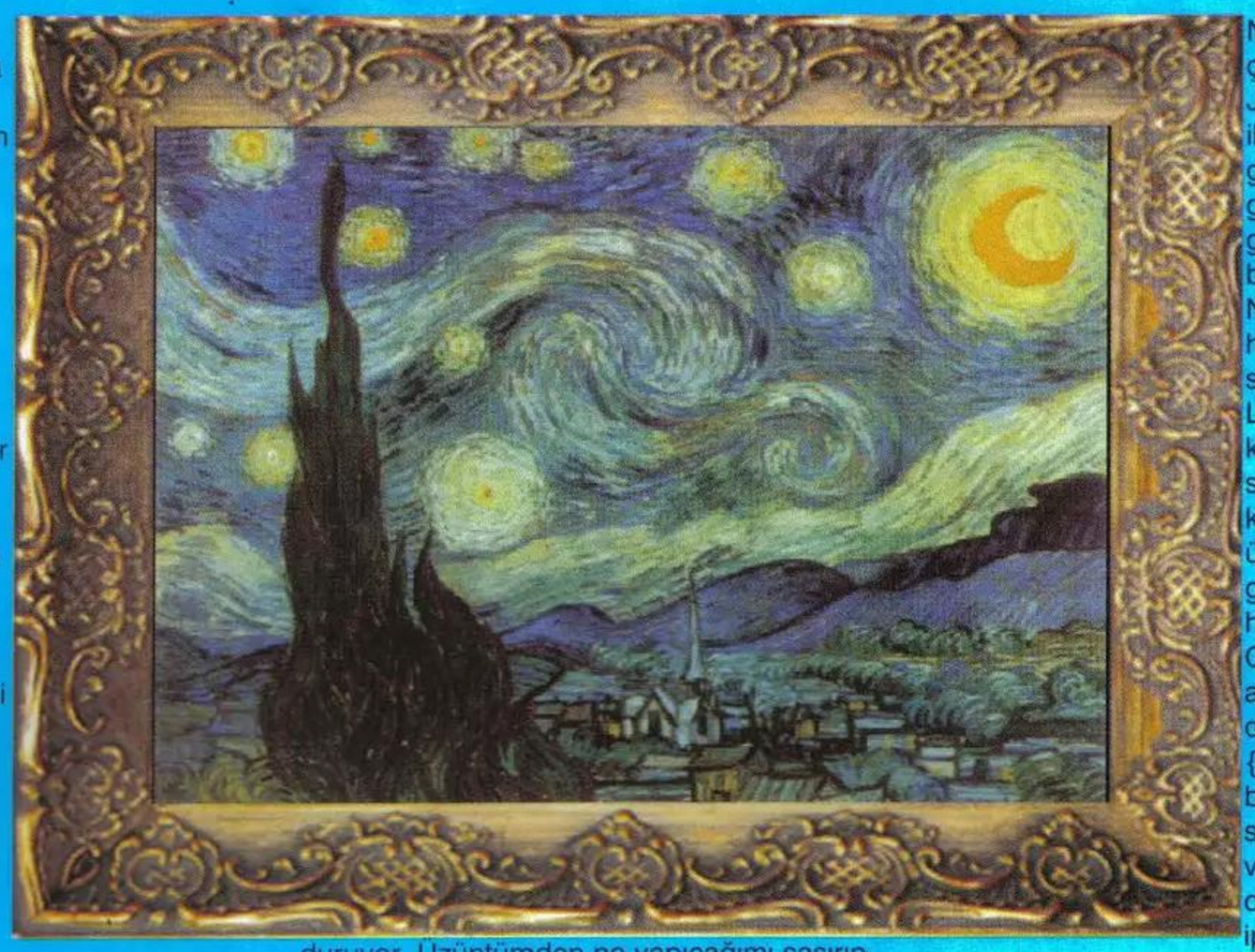
kısacası her zaman yanınızdayız...

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

Tarih derslerinde Cengiz Han'ı mutlaka okumuşsunuzdur sanırım. Ama Temüjin adına kanıp sakın tarihi bir adventure diye bu oyunu almayın. Çünkü oyunun ne Moğol tarihi ile ne de Cengiz han ile pek bir alakası yok. 6 cd'lik bu dev oyun sadece Stevenson müzesi isminde ucubik bir ortamda geçiyor. Hadi canım 6 cd de sadece bir müze mi olur demeyin sakın. Ama maalesef öyle. Çünkü Sounthpeak Interactive firması bu oyun için video reality denen yeni bir oyun motoru geliştirmiş. Bu yeni engine sayesinde video ve ses kalitesi mükemmele {hatta DVD kalitesine} ulaşıyor. Hayır abartmıyorum zaten oyuna arasındaki demoları görüp konuşmaları dinlediğinizde bunun ne derece doğru olduğunu sizde anlayacaksınız. Hepsi bununla bitmiyor tabii. Oyunda herşey tamamen video görüntülerinden oluşuyor. Tek fark görüntülere siz müdahele edebiliyorsunuz. Örneğin koridorda ilerlerken kafanızı sağa sola çevirip aynı 3 boyutlu bir oyun oynarmış gibi bakabiliyorsunuz. Aslında fena fikir değil ama uygulama olarak benim pek hoşuma gitmedi bu yeni engine. Herneyse umarım siz beğenirsiniz çünkü oyun tamamen bu şekilde oynanıyor. Bundan başka oyunun sonu hariç geneli için sıkıcı diyebiliriz. Çünkü oyunun sonuna kadar hiçbir hareketli sahne yok. Sonu ise oldukça güzel, hatta ben en çok burasını beğendim. Herneyse bu kadar sohbet yeter şimdi oyunun tam çözümüne geçiyorum.



PART I: FREE SPIRIT

Okey hadi başlayalım. Şu an bulunduğum mekan Stevenson müzesi. İlk yapmam gereken şey müzenin giriş kısmındaki {tam arkanızda kalıyor} ziyaretçi defterine bakmak. Defterde bir kişinin girdiği saat belli ama çıkış saati yok. İlginç tabii. Neyse defterin bulunduğu masanın oradaki duvardan bir tane broşür alıyorum. Bu broşürü incelediğimde aynı zamanda müzenin bir haritası olduğunu anlıyorum. Odanın ortasındaki kristal küreyi gidip yakından inceliyorum. Çıkan demoda bir kadın {Laurie} bana birşeyler anlatıyor. O müzenin kapısından çıkıp gidince onu takip etmek istiyorum. Ama müzenin kapısını açtığımda kötü bir süpriz beni bekliyor. Evet buradaki ufak demoda çıkan kız Mei. Kötü olansa müzeden çıkış olmadığı. Kötü kaderime lanet edip biraz [illegible]mak için salondaki şöminenin yanına gidiyorum. Sağ tarafdaki şömine demirlerinden birini alıp, şöminedeki odunları karıştırıyorum. Ateş canlanıyor ve sol alt köşede bir şey beliriyor. Bunun üzerine kliklemeye çalıştığımda pointer'ım ufak bir kitapçık şeklini alıyor ve Mei'nin sesini duyuyorum. {Bunun gibi şeyleri genelde alamıyorsunuz sonradan hatırlamak için belirliyoruz sadece o yüzden tırsmayın normal}. Herneyse sağ taraftaki kapıdan çıkarak koridora geliyorum. Koridorda sakin sakin giderken birden sağ taraftaki kırmızı renkli kapı {capricorn room} açılıveriyor ve bir kadın {Suzanna} korku içinde dışarı çıkıyor. Beni görünce iyice tırsıyor ve koridorda bir depar atarak yok oluyor. Hıım neymiş acaba Suzanna'yı bu kadar korkutan şey merakımı celp etti diyerek kırmızı kapıdan {Capricorn room} dalıveriyorum içeri. İçeride bir sürü eski püskü moğol eşyası var. Hayır yani atalarımız olmasa boşver diycem ama neyse. Etrafı dolaşınca boş bir kürsü görüyorum. Hıım sanırım burada bir zamanlar tarihi bir kadeh varmış. Acaba şimdi nerede diye düşünürken birden oyunun başındaki demoda gördüğüm ve koç mudur keçimidir ne kafası olduğunu anlayamadığım kelleyi bana doğru sırıtırken yakalıyorum. Hemen yanına gidip kliklediğimde Mei'yi tekrar görüyorum. Kız beni kurtar buradan diye bağırıp duruyor. Üzüntümden ne yapıcağımı şaşırıp birden bu odadaki mancılık ile oynamaya başlıyorum {üzüntümden ne yaptığımı biliyormuyum ben}. Bu moğollar zeki adamlarmış yav, bu aletin arkasına sağ taraftan taş koyup sol taraftaki kolu indirdiğimde taşı atabiliyorum ehe! çok eğlenceli. Bu şekilde sağı solu biraz taşladıktan sonra canım sıkılıyor. Odanın ortasındaki büyük sandığı açınca aniden bir moğol mumyasıyla karşılaştığımı sanıyorum. Ama adamın şıklığından ve ölü gibi görünmesinden kıllanıp bunun aslında bir ceset olduğunu anlıyıveriyorum hemen. Herneyse dedektiflik okulunda öğrendiğim bilgilere dayanarak adamın üzerini araştırıyorum. Bir kağıt parçası buluyorum. Ama eksik olduğu için bir şey anlaşılmıyor bundan. Biraz daha araştırınca merhumun saatini buluveriyorum. Artık onun işine yaramaz nasıl olsa. Bizim eskici Mahmut efendiye okutuveriyim şunu deyip resmen ceset soyuyorum. Sonra birden saatin içine bakmak geliyor aklıma. Kapağında "To M.A.S., the Genghis Kahn of Wall Street. From your minions at Fealty Investments" yazısı ilgimi çekiyor tabii ki.

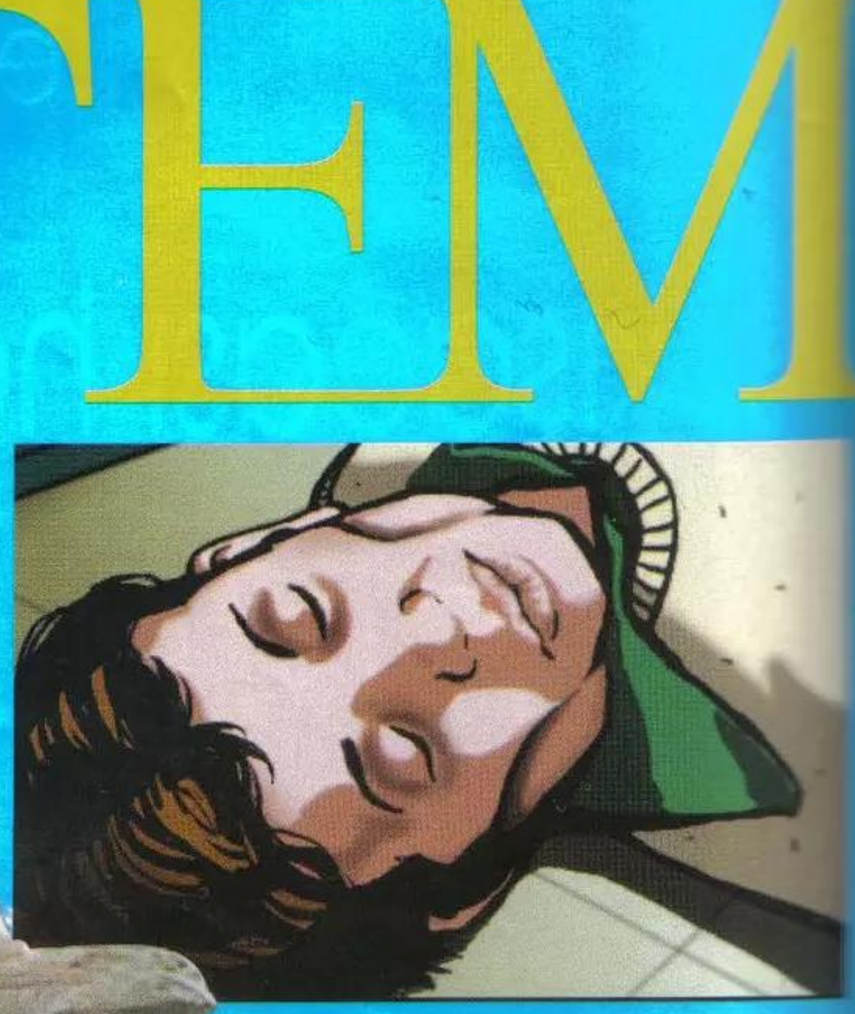
Neyse buradan tekrar koridora çıkıyorum. Koridora çıktığımda Jordan Cooper denen adam ile Suzanna'nın konuştuklarını görüyorum. Suzanna beni görünce yine tırsıp odasına giriyor. Haydaa var bu kızda birşeyler aşık mıdır nedir ? Neyse koridorda ilerleyip hediyelik eşya satan yere {gift shop} geliyorum. Burada beni Loreno isimli sevimli bir kız karşılıyor. Kısa bir sohbetten sonra o gidiyor ve ortalık bana kalıyor. Hemen tezgahın üzerine bakıyorum. Burada bir gazete var. Müze ve stevenson hakkında haberi okuyorum. Gazeteyi bırakıp raflara göz atıyorum. Bu raflarda bir sürü değişik puzzle var ne güzel {eğer isterseniz puzzle'lar ile boğuşup onları yapabilirsiniz sonunda size bir takım ipuçları veriliyor ama çözmeniz şart değil ben orada yazan ipuçlarını aynen veriyorum :

1. Puzzle Green 250/ Capricorn Head vs. Museum Painting. "The Capricorn head is the centerpiece of the Stevenson Museum's collection of treasures from the tomb of Genghis Kahn".

2. Puzzle Orange 300/ Crystal Ball vs. Statue. "This ball with it's unique golden stand depicting carved goatheads is said to be a focusing crystal for ancient Mongol magic".

3. Puzzle Blue 440/ Ceremonial Knives vs. Itself. "These ceremonial knives were used in religious rites during the reign of Genghis Kahn".

4. Puzzle Brown 550/ Mongol Sword vs. Scorpions. "This Mongol sword is believed to have been used in Genghis Kahn's burial ceremony. Blood sacrifice was not a part of the ritual, yet the dark stains may in fact be human".} Bu puzzle olayınıda halledince birden karnımın açıktığını hissediyorum. Broşürden Snack room'un yerine bakıp oraya gidiyorum. İçeri girince yaşlı Franklin Macy ile karşılaşıyorum. Bana yan yan bakıp kahvesini yudumluyor ve gidiyor. Herneyse boşver diyorum başka birşey demiyorum. Mutfak tezgahını araştırıp; bir gazetenin promosyon olarak verdiği plastik çatal, bıçak, kaşık ve bardağı buluyorum. Ayrıca şeker de alıyorum. Sağ taraftaki buzdolabının buzluğundanki buzu da alıp cebime atıyorum {buhuhu ! buz çok soğukmuş}. Buradan çıkıp Matthew Stevenson'ın ofisine gidiyorum {yeri için broşüre bakın bir daha söylemiyeceğim}. Ofise girince ilk gözüme çarpan şey bir kılıç oluyor. Daha yakından bakınca ucunda kan lekeleri olduğunu görüyorum. İşe yarıyabilir düşüncesi ile mutfaktan aldığım plastik bıçak yardımı ile kılıçtan kan örneği alıyorum. Sonra Steveson'ın masasına



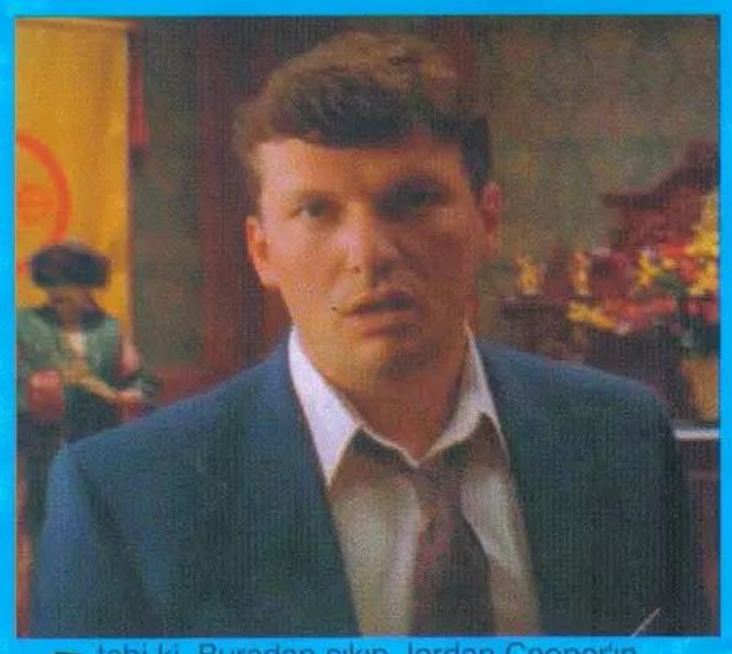
yöneliyorum. Tam telefonla 900'lü hatlardan birini arayacakken odaya Nick giriyor. Bu Nick varya bu nick aslında security'si buranın ama kötü bir nick'i var {tamam kabul ediyorum çok kötüydü}. Nick kısa bir konuşmadan sonra gidiyor. Şimdi telefonu kullanıp voice mailleri dinliyorum. 6 tane mail var. Masanın sol tarafındaki çekmecesini açıp içindeki kağıtlara bakıyorum. Ayrıca telefonun sol tarafındaki vazonun içindeki kağıtlarda gözümden kaçmıyor tabii ki. Telefona tekrar bakıyorum ve page tuşuna basıyorum. Hıım Suzanna cevap vermiyor nerede acaba ? Herneyse odayı biraz daha araştırıp kayıp kadehi buluyorum ve aynen cebe atıyorum tabii {eskici mahmut efendi buna bayılacak hehe}. Şimdi restorasyon stüdyosuna gitmeliyim. Stüdyoya gelince kapıdan Suzanna'nın çıktığını görüyorum ve tahmin ettiğiniz gibi yine bizden tırsıyor. Yok yani bende kıllanmaya başladım oyunda yönettiğim karakter yaratık mıdır nedir durmadan kaçıyor bizden. Yani bir ayna olsa da baksak di mi ? Suzanna'nın ardından stüdyoya giriyorum. İçeri girince ilk olarak hemen sağımda kalan dolabı açıyorum. Dolaptan kloric asit şişesini ve elektrikli crucible'yi {bir çeşit ısıtıcı} alıyorum. Odanın sol tarafında karşılıklı iki masa görüyorum. Beyaz renkli olandan iki boş şişeyi, ufak kutunun içinden tahta parçacıklarını {wooden sticks} alıyorum. Ayrıca yine başka bir ufak kutunun içindeki kağıdı ve masanın üst tarafında asılı notu okuyorum. 180 derece geriye dönüş yapıyorum ve bu masanın üzerindeki pembe renkli kutuyu açıp içindeki mektubu okuyorum. Ayrıca odanın diğer tarafındaki masadan içinde mavi renkli bir sıvı olan aleti {su terazisi olabilir} de almayı ihmal etmiyorum. Sonra odadan çıkıp mutfağa giriyorum ve hiçbirşey yapmadan aynen stüdyoya geri dönüyorum. Bu sefer karşıma masanın üzerinde içki içen bir herif {Reg} çıkıyor. Reg içkisini bitirip gittiğinde boş viski şişesini masanın üzerinden alıyorum ve birdaha mutfağa gidiyorum. Evde sular kesik olduğu için aldığım şişelere su doldurayım diyorum. Stüdyodan aldığım iki şişeden ufak olanına ve viski şişesine buradaki fanustan su dolduruyorum. Daha sonra şu bizim kellenin bulunduğu capricon room'a gidiyorum ve kellenin yanı başına geliyorum. Efeeeendiiim ! Şimdi güzel bir karışım yapmam gerek bunu size adım adım anlatıyorum ;

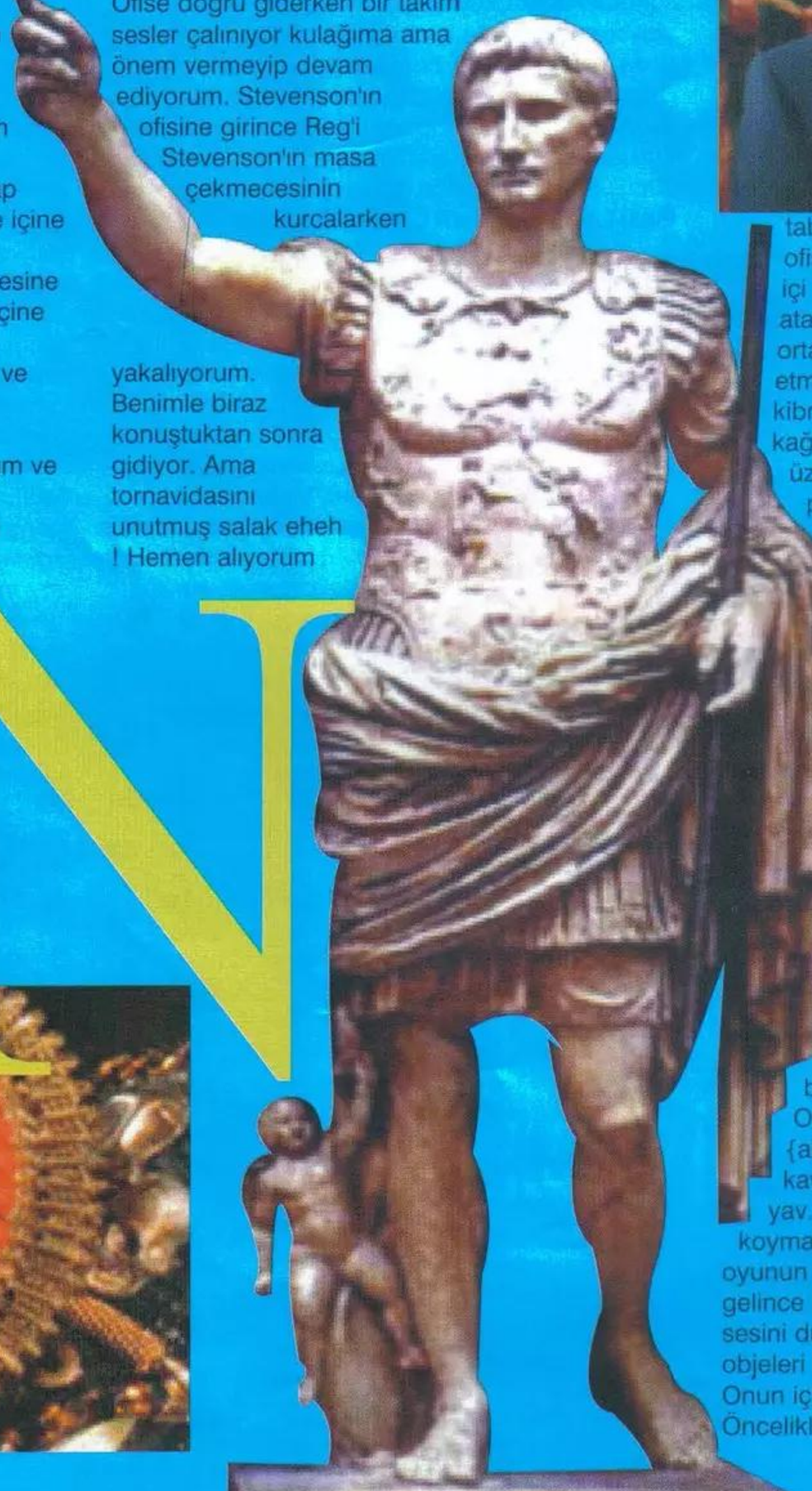
1. Önce elimdeki plastik bardağın içine şarap şişesini koyuyorum {stüdyodan aldığımız ve içine su koymadığımız büyük olan şişe}.
2. Sonra viski şişesindeki suyu bu şarap şişesine boşaltıyorum. Su biraz taşıyor ve bardağın içine akıyor.
3. Şarap şişesini bardağın içinden alıyorum ve doldurduğum ufak şişedeki suyu bardağa boşaltıyorum.
4. Plastik bardaktaki suyu kadehe döküyorum ve buna kan örneğini ekliyorum.
5. Kadehdeki sıvı kıpkırmızı olduysa karışımım tamam demektir.

Tamam şimdi bu karışımı kellenin üzerinde kullanıyorum ve Mei'yi kurtarıyorum.
Oh be Mei kurtuldu ve ilk bölüm bitti. Kaldı 6 bölüm ha gayret.

PART II: PAST TENSE

Eveeet Mei onu kurtarmamıza çok seviniyor ve bana bir hediye vereceğini söylüyor. Artık bu bölüme başladığım yerdeki cam küreye bakınca nereye gitmem gerektiğimi görebilecekmişim. Hemen cam küreye bakıyorum tabii ki. Kürede gözüken yer Franklin Macy'nin ofisi. Ofise girince Franklin'i kütüphanedeki gizli geçitten çıkarken yakalıyorum. Kısa sohbetten sonra gidiyor zaten. Hemen masasına gidip karıştırmaya başlıyorum. İlkönce telefondaki 3 adet voice mail'i dinliyorum. Daha sonra Franklin'in çıktığı dolabı gidip açıyorum. Sol alt taraftaki şeyi sallayınca "şıkı şıkı" sesler geliyor. Bununla eğlenmeyi bırakıp sol üst taraftaki kitabı inceliyorum. Canım sıkılıyor ve bu odadan çıkıp bahçeye geliyorum. Burada Nick çıkıyor karşıma. Konuşmadan sonra onun oturduğu yere bakıyorum ve bir gazete buluyorum. Aaa bilmeceside varmış bunun. Hemen oturup çözüyorum tabii ki. Hıım çok da kolaymış yav. Yukardan aşağı sırasıyla kelimeler Capricorn, Museum, Treasure ve Adventure. Anahtar kelime ise DISCUS. Bunuda halledince New artist gallery'i doğru yola çıkıyorum. İçeride karşıma yine Mei çıkıyor. Bana bir kitap vereceğini söylüyor ama kitap gidip bu odadaki sandığın içine giriveriyor. Pek tabi ki sandıkta kilitli. Onu daha sonra açarım diye düşünüp odayı araştırmaya başlıyorum. Üzerinde ufak toplar bulunan aleti çalıştırınca toplardan biri ufak raylardan kayarak bir yere düşüyor. Onun düştüğü yerden bir adet yaprak buluyorum. Ayrıca odanın arka tarafındaki duvardan da bir adet renkli balon alıyorum. Buradaki alışverişimi bitirip hediyelik eşya dükkanına doğru gidiyorum.Yine Mei ile karşılaşıyorum. Bu seferde bana sihirli bir kamera hediye ediyor. Ayrıca yeni bir puzzle beliriyor rafta. Ama bayağı bir parçası eksik. Oyun boyunca parçaları bulurum diye düşünüp burdan çıkıyorum.
Ofise doğru giderken bir takım sesler çalınıyor kulağıma ama önem vermeyip devam ediyorum. Stevenson'ın ofisine girince Reg'i Stevenson'ın masa çekmecesinin kurcalarken yakalıyorum. Benimle biraz konuştuktan sonra gidiyor. Ama tornavidasını unutmuş salak eheh ! Hemen alıyorum tabi ki. Buradan çıkıp Jordan Cooper'ın ofisine gidiyorum. Masasına yakından bakıp içi ataş dolu üç bardağın her birinden birer ataş alıyorum. Bundan sonra lazım olur diye orta bardaktan da birçok ataş almayı ihmal etmiyorum. Masadan unutmadan bir adet kibrit, ayna parçasını ve yuvarlak mavi renkli kağıt ağırlığınıda alıyorum. Yine masanın üzerindeki broşürlerin altında bulunan pembe renkli notu okuyorum. Son olarak masadaki telefonu kullanıp voice mail'leri dinliyorum. Masadan ayrılık odadaki dosya dolabının yanına geliyorum. Tornavida ve en ufak ataşı birleştirip dolabın kilidini açıveriyorum. Üst çekmecedeki gazete haberi ve alt çekmecede gördüğüm kağıtları inceliyorum. New Artist Galleriye gidiyorum. İçeri girince bu sefer tornavida ve en büyük boy ataşı birleştirip sandığın kilidini açıyorum. Sandığın içinden daha önce gördüğüm kitap çıkıyor. Ama bir sorun var kitabın üzeri akreplerle dolu. Onları yok etmem lazım. Hıım hemen aklıma biraz önce almış olduğum ayna parçası geliyor. Ayna parçasını kullanıp yansıyan ışığı akreplere tutunca birbirlerini öldürmeye başlıyorlar. En sonunda bir akrep kalıyor. Onuda kitabı kapatarak ben öldürüyom {aklımla bin yaşayayım ehe}. Evet kitabıma kavuştum sonunda. Ama bunun içi boşmuş yav. Hıım demek ki bunun içine birşeyler koymamız gerekecek. Hemen anlıyorum. Hani oyunun başından beri bazı objelerin üzerine gelince pointer ufak kitap şeklini alıp Mei'nin sesini duyuyorduk ya. Heh işte şimdi bütün o objeleri bu deftere dahil etmemiz gerekecek. Onun için bütün odaları tek tek dolaşmalıyız. Öncelikle oyuna başladığınız büyük salona





HÜSEYİN: Yeni yetme yazar Hüseyin aslında oldukça saf görünüşlü bir insan {bakınız yandaki resim}. Severiz Hüseyin'i ama belli etmeyiz {sizde çaktırmayın sakın}.HOBİLERİ: Darth Vader gibi giyinip halkın arasına karışmak, Tie Fighter efekti yapmak, çaktırmadan kanal takeover etmek, Lucasarts'a kardeşin Hüseyin imzalı mektuplar yazmak. FOBİLERİ: Bir gün nuke yiyip Windows'unun göçmesi, Lucasarts'ın başka Star Wars oyunu çıkarmaması.

gidiyorum. Odanın ortasındaki heykelin orasından {yok söylemiyeceğim} puzzle'ın bir parçası var onu alıyorum. Buradaki şöminede sol alt köşede bulunan kağıt parçalarını {iki tane olacak. İlk klikten sonra bir daha klikleyin} kitaba dahil ediveriyorum {objeleri almıyorum sadece fotoğrafları deftere giriyor}. Hediyelik eşya dükkanına gidip önce tezgahın üzerindeki video kaseti alıyorum. Hıım rezervuar köpekleri güzel filmdir. Tezgahda üzerinde Lorena'nın ismi yazılı plaketi kitaba dahil ediyorum. Restarasyon stüdyosuna gidince Lorena ile karşılaşıyorum. O gidince sırasıyla şunları yapıyorum, beyaz masanın sol tarafında bulunan ve üzerinde Latex yazan şişeyi, aynı masadaki daha önce okuduğum eksik parçalar hakkındaki notu, tam arkamdaki masada bulunan pembe kutunun içindeki mektubu ve yine kutunun içindeki kolyeyi kitaba dahil ediyorum. Daha sonra odanın arka tarafına doğru gidiyorum. Buradaki masada maket bıçakları olan kutudan bir maket bıçağı alıyorum. Sonra odanın girişindeki büyük beyaz masadan yüzüğü hem kitaba dahil edip hem de alıyorum. Sırada mutfak var. İçeri girince sağ taraftaki masanın üzerinden notu kitaba dahil ediyorum. Mutfakta bulunan diğer kapıdan malzeme odasına geçiyorum. Buradan alacaklarım böcek ilacı, balans makinesi, yapıştırıcı ve bir boru parçası. Ayrıca çöpteki kağıt parçasını kitaba dahil ediyorum. Capricorn odasına gidiyorum {kırmızı kapılı yer}. Sol taraftaki yeşil ışık yanmaya başlıyor. Cesedin yerini hatırlıyoruz değil mi ? Oraya gidip yeşil düğmeye basıp, cesedin bulunduğu sandığa basınca cesedin fotoğrafını çekmiş oluyorum. Bu fotoğraf otomatik olarak kitaba dahil oluyor. Şimdi gitmem gereken yer Security room. İçerde önce dart oklarını alıyorum. Sonra dolaplara yöneliyorum. Üzerinde nick olan dolabı açınca

ENGİN ABLA : Derginin tek bayan yazarı biricik ablamızın ilk defa resmini yayınlıyoruz ehe ! Aslında burada biraz kötü çıkmış gerçekte daha güzeldir kendisi. HOBİLERİ : Makine tamir etmek, chat yapmak, makine bozmak, Age of Empire oynamak. FOBİLERİ: Birgün Age of Empire oynayamayacak kadar yaşlanmak, tırnaklarının kırılması, kafasının yarılması, göğüslerinin sarkması, Corel veya Photoshop da çalışırken makinenin göçmesi

Suzanna'nın ve küçük kızının fotoğraflarını görüyorum. Sağ taraftaki dolabı açınca üst tarafta bir ilaç şişesi gözüme çarpıyor. Onu da açınca bir mikrofon çıkıyor hemen alıyorum tabii ki. Odadaki buzdolabını açınca bir tür dinleme aygıtı buluyorum. Son olarak bu odadaki sandığın içinde bulunan dergiye bakıp kitaba dahil ediyorum. Sırada Jordan Cooper'ın ofisi var doğru oraya gidiyorum. Önce masanın sağ tarafındaki ufak makyaj aletini kitaba dahil edip alıyorum. Sonra sırayla masanın üzerindeki fealty investments yazan broşürü, kitap raflarındaki ailevi bilgileri ve telefonun oradaki çöp sepetinde bulunan kağıdı kitaba dahil ediyorum. Böylece Suzanna'nın kitapdaki bilgileri tamamlanıyor ve bir demo çıkıyor. Demodan sonra Franklin Macy'nın ofisine gidiyorum bu kez de. Odadaki ufak dolabı tornavida ve orta boy ataş kullanarak açıyorum. Üst çekmecede bulduğum gazete küpürünü kitaba dahil ediyorum. Ayrıca alt çekmecedeki mektubu da okuyorum. Masanın üzerindeki kontratı kitaba dahil ediyorum. Stevenson'ın ofisine gidiyorum. Masasındaki bütün çekmeceleri tornavida ve orta boy ataşı kullanarak açıyorum. İçinde boş mücevher kutusu bulunan çekmeceden ufak alıcıyı {ayrıca kitabada dahil ediyorum}, orta çekmeceden 10 $'lık banknotları ve ses kasetini alıyorum. Burada kitaba dahil etmem gerekenler, bir fotoğraf, çöp kutusundaki mektup, ve çekmecedeki fatura. Sıradaki yer Laurie Wood'un ofisi. Odadaki portakal renkli dolabın alt taraftaki iki çekmecesini açıyorum. Soldakinden bir not çıkıyor {diğerinde birşey yok zaten}. Masanın üzerindeki notu okuyorum ve telefondaki voice mail'leri dinliyorum. Şimdi bir anahtara ihtiyacım var. Restarasyon stüdyosuna gidiyorum. Burada Suzanna ile konuştuktan sonra gidiyor. Daha önce maket bıçağı aldığım yere gidiyorum ve maket bıçaklarının olduğu kutuya klikliyorum. Burada bir anahtar var masaya yapışmış. Daha önceden almış olduğum klorik asiti anahtarın üzerine döküp onu eritiyorum. Sonra elektrikli crucible'yi {ısıtıcı} çalıştırıp içine aldığım bol miktardaki ataşı atarak eritiyorum. Bu eriyiği masanın üzerindeki anahtarın izine döküyorum. Evet artık bir anahtarım var. Laurie Wood'un ofisine gidip portakal renkli dolabın altındaki açılmayan çekmeceyi bu anahtar yardımı ile açıyorum. Buradaki edebileceğim herşeyi kitaba dahil ediyorum. Laurie'nin masasına gidiyorum. Tornavida ve en küçük boy ataşı kullanıp çekmeceleri açıyorum. Orta çekmeceden parfüm, makas ve ruj bulup hepsini alıyorum. Sağ taraftaki çekmeceden bir gazete küpürü buluyorum ama bazı harfleri kesilmiş. Sol taraftaki çekmeceden de bir mektup çıkıyor ama bunu okurken içeri Laurie giriyor. Onunla yaptığımız sohbetten sonra mektubu bu sefer sonuna kadar okuyorum ve kitaba dahil ediyorum. Böylece Nick Castello'nunda bilgileri tamamlanıyor ve bir demo daha seyrediyorum. Buradan çıkıp salona dönüyorum ve Nick'le karşılaşıyorum {eğer o yoksa salona Stevenson'ın bürosunun olduğu taraftan girin}. Kısa bir konuşmadan sonra bu bölümde bitiyor.

PART III: MACHINE IMPOSSIBLE

Nick ile salonda görüştükten sonra Franklin Macy'nin ofisine gidiyorum. Kısa bir konuşmadan sonra ona bir fincan çay yapmaya karar veriyorum. Bunun için önce masaya bıraktığı fincanı alıyorum. Sonra buradan çıkıp Stevenson'ın ofisine gidiyorum. Masasına gidip "Machine Impossible" adlı dergiye bir göz atıyorum. Hıım bir sayfası eksik bunun. Neyse ben kafadan yaparım şimdi o makineyi. Şiiimdik önce elimdeki tahta parçalarını ve yapıştırıcıyı beraber kullanıyorum. Böylece tahta parçalarını birbirine yapıştırmış oluyorum. Daha sonra bu odada bulunan çaydanlığın yanına gidip ona yakından bakıyorum.

1. Önce buradaki kabın içinden bir adet çay poşetini alıyorum.
2. Sonra elimdeki balonu çaydanlığın ağzına geçiyorum.
3. Daha sonra Jordan'ın ofisinden aldığım mavi renkli kağıt ağırlığını sol üst köşedeki rafa koyuyorum.
4. Su terazisini çaydanlığın sol tarafına yerleştiriyorum.
5. Çaydanlığın sağ tarafına boş fincanı koyuyorum.
6. Balans makinesini fincanın sağına yerleştiriyorum.
7. Malzeme odasından aldığım boru parçasını balans makinesinin üzerine yerleştiriyorum.
8. Yapıştırdığım tahtaları sağ üst köşedeki rafa koyuyorum.
9. Şeker parçalarını yapışık tahta parçalarının soluna koyuyorum. Son olarakta çay poşetini fincanın içine atıyorum. En nihayet hayatım boyunca ilk kez bu kadar kasarak hazırladığım çayı Franklin Macy'nin ofisine götürerek ona veriyorum. Macy çayı oldukça beğeniyor. Beğenecek tabii o kadar uğraştık bunu hazırlamak için. Macy fincanı masaya bırakıp odadan çıkınca hemen fincanı alıyorum. İçine bakınca bulmacasının bir parçası daha çıkıyor. Sevinç içinde restarasyon stüdyosuna gidiyorum. Suzanna müzik setinin pillerini arıyor ama bulamıyor. Ehehe ama ben yerini biliyorum. Hemen salona gidip ziyaretçi defterinin olduğu masaya bakıyorum. Burada Nick'in el feneri var. Onu alıp içini açarak pillerini çıkartıyorum. Restarasyon stüdyosuna geri dönüp bu pilleri Suzanna'nın teybine takıyorum. Elimdeki ses kasetini teybe takıyorum ve dinliyorum. Capricorn room'a gidip bizim kellenin sihirli kamera ile fotoğrafını çekiyorum. Bunu da hallettikten sonra salona Stevenson'ın bürosunun olduğu taraftan giriyorum. Nick ile konuştuktan sonra bu bölümde bitiyor.

PART IV: FLASHBACK

Yeni bölümde ilk olarak New artist galerisine gidiyorum. Nick ile konuşup buradan çıkıyorum.

ZEBANİ: Derginin en illet, en lanet adamı. Overdose köşesini daha da büyüterek tüm dergiyi ele geçirmeye çalışıyor. Ayrıca diskete mektup kampanyasından topladığı tüm disketleri satarak ek bir gelir elde ettiği yönünde bir takım dedikodular var. HOBİLERİ: Mektuplarını başkalarına yazdırmak ve Diet cola içmek {ama tek başına}. FOBİLERİ: Overdose un kapanması, örümcek, larva ve diet colasız kalmak.

Restarasyon stüdyosuna gidiyorum ve arka tarafa geçiyorum. Burada yine Suzanna ile konuşuyorum. O gidince tabloya bakıp bir parçasının eksik olduğunu görüyorum. Buradan çıkıp bahçeye geçiyorum. Sağ taraftaki yerde Suzanna'nın fırçasını buluyorum. Buradan 180 derece yani tam geriye dönüp karşımdaki duvara daha yakından bakıyorum. Duvarda gri renkli bir tuğla var. Elimdeki dart oklarını bu tuğlanın sağ alt ve sağ üst taraflarına saplayıp tuğlayı açıyorum. Bu gizli kasa Jordan Cooper'a aitmiş. Bulduğum fotoğrafa bakıyorum. Capricorn odasına gidiyorum. Bu odadaki Jebei statüsünün yanına gidiyorum {arkasında mavi bayrak olan çirkin heykel} ve sağa dönüp buradaki Moğol'un bir fotoğrafını çekiyorum. Odadaki haritanın yanına gidip yakından bakıyorum ve buradaki başlıktan makası kullanıp bir parça saç kesiyorum. Odanın ortasındaki katapulta gidip yakından bakıyorum. katapultu sol taraftaki kolu kullanıp gongların bulunduğu tarafa doğru döndürüyorum. Sağ taraftaki sebetten katapulta taş yükleyip alttaki gongu bir kez vuruyorum. Gong hareket ederken sol üst köşeden katapultu tutarak hemen ikinci bir atış yapıp alttaki gongu tekrar vuruyorum. Böylece attığım taş gongdan sekerek mankenlerden birinin başlığının üstünü koparıyor. Düşen parçayı gidip alıyorum. Restarasyon stüdyosuna gidiyorum ve Suzanna'nın masasına bakıyorum {üzerinden pembe kutu olan masa}. Buradaki havanda az önce almış olduğum parçayı ezip toz haline getiriyorum. Arka tarafa geçip tablonun önüne geliyorum. Buradaki beyaz kaba tozu koyuyorum. Bahçeden bulduğum fırçayı beyaz kaba daldırıp, tablonun eksik kalan kısmını boyuyorum {mouse'a basılı tutup orada fırçayı dolaştırıyorum}. İyice boyadıktan sonra ortaya bir demo çıkıyor. Demodan sonra tabloya tekrar bakıp bulmacanın bir parçasını daha buluyorum.

MERT : Derginin biricik şairi ve cheat'çisi. Güzel insan Mert hakkında söylenecek fazla birşey yok yalnız arada bir patlamasa daha iyi olacak sanıyorum ehe ! HOBİLERİ: Gelen cheatleri denemeden yayınlamak, yayınlamadığı cheatleri denemek, ders çalışıyorum ayağına yatıp irc yapmak ve telesekreterine anlamsız mesajlar koymak. FOBİLERİ : Patlamak, kendisine gelen cheatleri bir kez olsun denemek ve bir konu hakkında yazacak şiir bulamamak.

UYGAR ELEKTRONİK

SİZ HALA ALMADINIZ MI?!?

ORCHID RIGHTEOUS, 3DFX VODOO CHIPSET'İ, 4MB FAST EDO RAM'I ve 64 BIT'LİK PCI VERİYOLU İLE OYUNLARINIZI İNANILMAZ KILACAK

Computer Gaming World, Dec '96 — Personal Computer World, Jan '97 — PC Pro Feb '97 — Online Gaming Review, Jan '97 — PC Answers Jan '97 — Game Demo Depot, Dec '96 — Computer & Net Player, Feb '97 — Computer Gaming World, Nov '96 — boot Magazine Mar '97 — PC Games Nov '96 — boot Magazine Nov '96

ONLAR RİGHTEOUS 3D DEDİLER!

UYGAR TOP TEN

1- GRAND THEFT AUTO
2- MONKEY ISLAND 3
3- QUAKE 2
4- HELLFIRE
5- STREET FIG. ZERO
6- W.C. PROPHECY
7- WORMS 2
8- DARK EARTH
9- TENKA
10- F22 AIR DOM. FIGH.

GÜCÜ HİSSEDİN!

Precision Pro

Force Feedback Pro

SONY PLAYSTATION KAMPANYASI DEVAM EDİYOR. ŞOK FİYATLARIMIZI ÖĞRENMEK İÇİN ARAYIN!

TÜM SONY PLAYSTATION OYUNLARI ve AKSESUARLARI!

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

Salona Stevenson'ın bürosunun olduğu taraftan gidip Mei ile karşılaşıyorum. Konuşmadan sonra bu bölümde bitiyor.

PART V: IN SECURITY

Mei ile tekrar konuşuyorum. Kendisini takip etmemi söylüyor bana. Onu Security odasına kadar takip ediyorum. İçerideki güvenlik konsolunun başına oturuyorum. Sistemin kullanılışı oldukça basit. Yukardaki unlock düğmesi kilitli kapıları açmaya yarıyor. Sağ tarafta ise odalar var. İstediğim odanın üzerine klikleyip sol tarafta ufak pencerede orayı görebiliyorum. İlk başta new artist galeriye bakıyorum. Sistemi reset düğmesine basıp bir kere resetliyorum. New Artist Galerisinin kapısını açıyorum Nick dışarı çıkıyor. Macy'nin ofisinin kapısını açıyorum. Macy dışarı çıkıyor. Mutfağın kapısını açıyorum. Macy mutfağa giriyor. Ama diğer kapının anahtarını unutmuş. Mutfağın kapısını açıyorum Macy tekrar çıkıyor. Mack'nin ofisini açıyorum ve Nick gelip anahtarı alıyor. Macy'nin ofisini tekrar açıyorum ve Nick dışarı çıkıyor. Mutfağı açıyorum Nick buraya gelip diğer kapıyı açıyor. Mutfağın kapısını tekrar açıyorum Nick dışarı çıkıyor. Mutfağın kapısını bir daha açıyorum Macy'içeri giriyor. Diğer odadaki sigorta kutusunu kurcalıyor. Kapıyı tekrar açıyorum Macy çıkıyor. Restarasyon stüdyosunu açıyorum Macy gelip tornavidayı alıyor. Tekrar kapıyı açıyorum Macy çıkıyor. Mutfağı açıyorum Macy gelip sigorta kutusunu açıyor. Kapıyı açıyorum ve Macy çıkıyor. Salonun kapısını açıyorum ve Lorena dışarı çıkıyor. Mutfağı açıyorum ve Nick içeri girip kablolarla oynuyor. Kapıyı açıyorum Nick çıkıyor. Kapıyı tekrar açıyorum Lorena giriyor ve o da kablolarla oynuyor. New arstist galerisini açıyorum Lorena içeri giriyor ve kabloya ulaşmaya çalışıyor. Kapıyı açınca çıkıyor. Cooper'ın kapısını açıyorum ve Cooper çıkıyor. Tekrar açıyorum bu seferde Suzanna çıkıyor. Laurie'nin ofisini açıyorum ve Laurie gelip silahını temizlemeye başlıyor. Restarasyon stüdyosunu açıyorum Suzanna içeri giriyor. Laurie'nin ofisini açınca Laurie dışarı çıkıyor. Capricorn odasını açıyorum ve Laurie içeri giriyor. Silahı Reg'e veriyor. Kapıyı tekrar açınca Laurie dışarı çıkıyor. Laurie'nin ofisini açıyorum Cooper içeri giriyor. Buradaki sandalyeyi alıyor. Kapıcı tekrar açınca Cooper dışarı çıkıyor. New arstist galerisini açınca Cooper içeri girip sandalyeyi bırakıyor. Tekrar açınca Cooper çıkıyor. Tekrar açınca Lorena geliyor. Tekrar açınca Lorena çıkıyor. Mutfağı açınca Lorena giriyor ve kablo ile oynuyor. Tekrar açınca Lorena çıkıyor. Tekrar açınca Laurie geliyor ve kabloyu düzeltiyor. Tekrar açınca Laurie çıkıyor. Tekrar açınca Nick geliyor ve en nihayet sorunu hallediyor. Tüm bunları bitirince kontrol panelinde bulmacanın bir parçası daha beliriyor hemen alıyorum tabii ki. Macy'nin ofisini gidiyorum ve buradaki dolabı tekrar açıyorum. Sol üst tarafta kalan duvardaki lambayı çevirince ortaya gizli bir geçit çıkıyor. İçeri girip biraz araştırma yapıyorum. Ses kasetini kitaba dahil edip alıyorum. Bir takım eşyalar var. Bunların arasından hançeri alıp diğerlerini kitaba dahil ediyorum. Ayrıca yine buradaki notu ve diğer tarafta masanın üzerindeki çizimleri kitaba dahil ediyorum. Böylece Nick, Lorena ve Cooper'ın sayfaları tamamlanıyor ve hepsinin demolarını seyrediyorum. Buradan çıkmadan önce sihirli kamerayı kullanıp bir fotoğraf çekiyorum. Fotoğraf Nick'in cesedini gösteriyor. Gizli geçitten tam çıkarken Macy ve Lorena'nın konuşmalarını dinliyorum. Bu bölümde bitiyor.

PART VI: COMIC BOOK

Bölüm başlayınca Security odasına gidip Nick'in masasına oturuyorum. Burada bulmacanın son parçasını buluyorum. Ekranın sağ tarafındaki bulmaca şekline klikleyip bulmacayı birleştiriyorum. Ortaya bir çizgi roman çıkıyor. Bu Nick'in hayatını anlatan bir çizgi roman. Okuyorum tabii ki. İşim bitince Restarasyon stüdyosuna giderek Macy'in gizli geçitinden aldığım ses kasetini buradaki teybe takarak dinliyorum. Bunu yaptıktan sonra çıkıp tekrar Macy'nin gizli geçidine gidiyorum. Nick ile karşılaşıyorum. Çıkan demoyu seyredip Nick vurulunca üzerini araştırıyorum. Bir anahtar ve ufak bir mikrofon çıkıyor. Tam geriye dönünce Mei ile karşılaşıyorum ve bu kısa bölümde böylece bitiveriyor.

PART VII: RITE OF PASSAGE

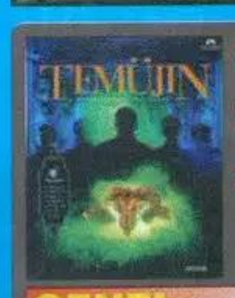
Stevenson'ın ofisine gidiyorum. Duvardaki kırmızılı adam portresine klikleyince ortaya bir kasa

çıkıyor. Önce kasaya klikleyip daha yakından bakıyorum. Sonra Nick'in cesedinin üzerinden bulduğum mikrofonu {daha önce security room'dan aldığım mikrofon değil aman karıştırmayın} kasa kolunun üzerine yerleştiriyorum. Bir adım geriye çekilip elimdeki alıcıya bakıyorum üzerindeki düğmeye klikleyip onu açıyorum {yeşil ışık yanmalı eğer sarı ışık yanıyorsa yanlış mikrofonu takmışsınız demektir}. Şimdi kasaya tekrar yakından bakıyorum. Şifre her defasında değiştiği için kendim bulmalıyım. Bu elimdeki aletin verdiği sinyaller doğrultusunda kasanın şifresini bulacağım. Şifre 6 basamaklı bir sayı. Önce ilk basamağını bulmalıyım. Bunun için 1'den 0 a kadar olan sayıları 6'şar 6'şar {yani 6 tane 1, 6 tane 2 vb.} giriyorum. 6. sayıyı girince kasa bir ses çıkarıyor. Eğer bu ses klik şeklinde ise girdiğim o sayı doğrudur. Mesela baştan iki basamağı bulduk o zaman sesin klik klik şeklinde çıkması gerekiyor. Kaç basamak bulduysanız o kadar klik duyacaksınız. 6 klik duyunca tamam demektir. Kasayı açıyorum ve içindeki video kaseti alıyorum. Buradan Capricorn room'a gidiyorum. İçeri girip kellenin bir fotoğrafını çekiyorum ve çıkan demoyu seyrediyorum. Hıım demek bu kellenin içinde gizli bir düğme varmış. Daha yakından bakıp kelleye basıyorum. Sol taraftaki mavi bayrak hareket ediyor. Ona klikleyince arkasından bir delik çıkıyor. Buraya Macy'nin gizli geçitinden aldığım hançeri sokuyorum. Ortaya gizli bir geçit çıkıyor. Merdivenlerden aşağı inip sağa dönüp aşağı doğru baktığımda Cooper'ın bedeni ile karşılaşıyorum. Üzerinden bir mektup çıkıyor. Onu okuyorum. Aşağıda biraz gezineyim derken üzerime acayip bir köpek saldırıveriyor. Bu sırada Mei çıkıp bir büyü yapmam gerektiğini söylüyor bana. Bende köpekten tırsıp merdivenlerden çıkarak Capricorn odasına geri dönüyorum. Gizli geçitten çıkar çıkmaz hemen sağa dönüyorum. Burada yine sağ tarafta bir kap var {eski model gaz ocağı}. Bunun içine sırasıyla elimdeki bir tutam saçı, parjüm şişesini, yaprağı ve en sonunda da kibriti atıyorum. Büyü tamam. Gizli geçitten tekrar geçip aşağı inince köpek artık beni rahatsız edemiyor. Burada oyunu save ediyorum. Sol taraftaki kapıya yönelince önüme kırmızı bir boyut kapısı açılıyor. Mei ile konuştuktan sonra elimdeki şömine demirini kırmızı boyutta kullanıyorum ve boyut atlıyorum.

THE END

Bak bak bak. Kimler varmış bu boyutta bütün millet toplanmış. Ne o boyutlar arası ucuzluk mu var ? Kısa bir konuşmadan sonra Lorena rahip kılığında bir takım büyüler yapıyor ve bütün arkadaşlarımı bir anda yok ediveriyor. Lorena bir büyü daha yapıyor ve hain Xiao'ya dönüşüyor. Zaten hiç gözüm tutmamıştı bu Lorena'yı. O Xiao'ya dönüşür dönüşmez hemen arkama dönüyorum. Kapının sol ve sağ yanındaki madalyon parçacıklarını alıp kapının üzerindeki yerde birleştiriyorum {buralarda hızlı olmalısınız}. Birleşmiş madalyonu alarak onun üzerinde daha önce almış olduğum {hani içinde Mei'yi kurtarmak için sulu bir büyü hazırlamıştık} kadehi kullanıyorum. Artık şeytan Xiao'ya karşı bir silahım var. Ona dönüyorum ve beni eliyle işaret eder etmez madalyon ile üzerine klikliyorum. Xiao kellenin içine doğru son yolculuğuna çıkıyor. Oh be Dünya varmış diyerek müzenin kapısından elimi kolumu sallayarak çıkıyorum. Ama bir adam beni durduruyor. Kendisinin gizli servisten olduğunu ve başkanın müzeyi ziyaret edeceğini, müzenin yeterli derecede güvenli olup olmadığını soruyor bana. Bende sadece gülüyorum ve tabii ki deyip bu uzun maceranın verdiği yorgunlukla oradaki banka oturup kalıyorum.

☒Özgür "Pişmiş Kelle" GÜLTEKİN



FİRMA: SOUTHPEAK INT.
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
6 CD 50MB HARDISK
GENEL: %75

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Stop Refresh Home Search Favorit... Print Font Mail

HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

Links

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete girdi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:
WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

Donanım

Yazılım

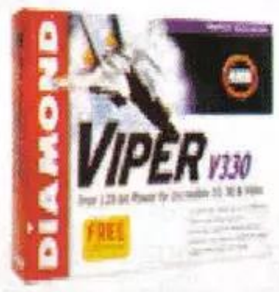
PC Oyunları

Servis Hizmetleri

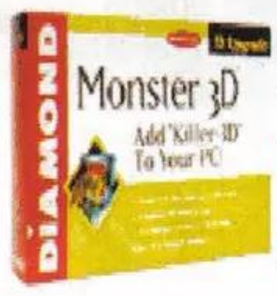
İnternet Hizmetleri

Hercules
Quake 2
Croc
Grand Theft Auto
G-Police
Street Fighter Zero
Joint Strike Fighter
F-22 ADF
TOCA Touring Car Champ.
Battle Spire
Screamer Rally
Carmageddon Splat Pack
Tomb Raider 2
Test Drive 4
Wing Commander 5
Mortal Kombat Trilogy
Kick Off 98
Worms 2
Myth
Monkey Island 3
Longbow 2
Turok
Fallout
F/A-18 Korea

Stealth II S220
3D Hızlandırmada
Ekonomik Çözüm!



VIPER V330
AGP Destekli
Profesyonel 3D



Monster 3D
Oyunlar için
Gerçek 3D Kart

UPGRADE ve NETWORK Hizmetleri

Win95 Games III
ATF Gold
Claw
Dungeon Keeper
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raiden 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL
2.000.000 TL

Win95 Games 4
Agent Armstrong
Andretti Racing 98
Crazy Gravity
Dark Angael
Delta Hydra
Earth Worm Jim 3
Emperor of Fading Suns
F/A 18 Korea
Hercules
Holiday Islands
Ignition
Incubation
KKND Extreme
Mage Slayer
ManX TT Superbike
Int. Rally Championship
Sky Target
Sonic 3D Blast
Achtung Spitfire!
Tigershark
SODA OffRoad Racing
Toshinden 2
Take No Prisoner
Virtua Cop 2
Warlords 3
2.000.000 TL

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 166
$878

Intel TX 512 Cache Board
Intel MMX 166 Mhz Cpu
14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
2Mb S3 Virge Ekran Kartı
16 Mb Edo Ram
2.1 Gb Harddisk
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95
Mouse+Pad
24X CDROM
16 Bit Ses Kartı
33.600 Fax/Modem
Win'95 Cd+Kitap+Lisans

CD Kayıt 15$

Yakut Sokak Sinanoğlu Pasajı
30/9 Bakırköy İSTANBUL
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

Tr 18:40

Merhaba, şimdi yazıya nasıl giriyim diye düşünüyorum acaba oyunun konusunumu anlatsam ama yapmam niye? Hanginiz bir real time strateji oynarken konu aklınızda kalıyor? Ööle dalıp gidiyorsunuz oyuna zaten onu yoket şunu yap şundan şu kadar kur. Sonra mı? Ya oyunu bitirmenin verdiği zevkle şöle bir arkanıza yastlanırsınız yada bilmem kaçıncı bölümde takılıp kasarsınız(zaten başka bir ihtimal yok gibi).

Bu arada, farkettimde giriş olayını iyi kötü halletmişiz o zaman gerisi kolay şimdi gittiniz bi güzel aldınız cd'nizi paranızı bastırıp eve gittiniz kuruldunuz pentiş'inize yüklediniz oda ne bi demo, bence kötü sizce? Sonra oyuna girdiniz karşınıza çıkan ana menü bence iğrenç sizce? Eeee bunları görmemezlikten gelerek oyuna başlıyalım. Oyunda 4 ayrı seçebileceğiniz 4 ayrı ırk var (hepsini toplasan red alert teki üç piyade etmez) Şimdi oyuna başlamadan önce iğrenç menüden nasıl kurtuluruz ona bakalım...

ANA MENÜ:

Begin overlord camping: Oyuna Overlord'larla başlamak istiyorsanız bu seçenek tam size göre.

Begin marine camping: Marine lerle oynamak istiyorsanız sizi buraya alıyoruz.

Begin s.u.n camping: Buda oyuna başlamanın diğer seçeneği.

Begin descendants camping: Tesadüfe bakın burdanda desc. leri yönetiyoruz.

View opening cinematic: O kötü demoyu tekrar izlemek istiyorsanız keyfiniz bilir.

View credits: Bu salak demo ve menüyü kim yapmış diye merak ediyor musunuz?

Load a saved camping game: Oyuna kaldığınız yerden devam etmek için.

Begin multiplayer: Bu seçenek bir işe yaramaz. Çünkü kimse telef. parasına kıyıp bu oyunu oynamaz!

View tutorial: Oyunu oynamadan önce öğrenmek istersiniz diye.

Edit scenarios: Hanginiz uğraşır bilmem ama kendi senaryolarınızı hazırlamak için.

Evvet! heyyo!! işte oda ne oyuna başlıyoruz. Benim ilk gözüme çarpan marine olduğu için ben onlarla oynadım karar sizin! takılın kafanıza göre.....Artık ırk ınızı seçtiyseniz oyuna başlayabiliriz.Vee görevden önce son ekran burası görevler hakkında bilgi aldığımız yer.Burda ana menüde olan bazı başlıklar var onları tekrar açıklamıcam.

initai briefing: Görevimiz in ne olduğu ve görev hakkında bi dolu geyik.

Change game options: Oyunun kuralları gibi bişey burda.

Birde oyuna geçmeden komutan falan seçiyorsunuz bu seçim oyunun başında çok önemli değil ilerki bölümlerde anlarsınız (tabii o kadar oynamaya dayanabilirseniz).

Evet artık oyundayız size ilk önce tüm ırkların görevlerinden bahsedip

ardından biraz unit lerden ve birkaç notla olayı sona erdiririm diye düşünüyorum. Ayrıca oyun başlayınca lideriniz resminin yanında bir borazan gibi birşey var onu çaldığınız zaman adamlarınız gaza geliyor. Ayrıca yandaki yıldız da liderin adamların üstündeki etkisi. Bu arada adamlarınız davranış biçimlerinide ayarlıyabiliyorsunuz. Adamınızın üstüne bastığınızda yandaki 4 seçenekten en baştaki **Aggresive** düşmanın menzile girmesiyle ateş etmeye başlaması, **Defence** yine aynı şekilde ama bu sefer herşey vatan için misali kımıldamadan dururlar. **Evasive** saldırıya uğrayınca kaçmaya başlarlar sonra kaçacak yer kalmayınca ateş etmeye başlarlar (buna birde şey diyolar yusuf yusuf muydu neydi?). **Reactive** ise ateş edilinceye kadar ot gibin bakarlar kafalarına kurşunu yiyince saldırır kovalamaya başlarlar.

MISSIONS

OVERLORD:

Mişşın 1: S.U.N ı yok et! Bu bölüm basit 2 adamınızı ordaki gemilere bindirin. Biraz aşağı ve sonra devamlı sola giderek gördüğünüz tüm düşmanların hakkından gelin.

Mİşşın 2: 3 supply synths,1 strong hold, 2 warehouse ve 3 gun tower yaparak bu bölümü bitirebiliriz. Burasıda basit bir bölüm. Ayrıca hemen hemen pek düşman

da yok pek dalaşmaya gerek yok. Zaten ilerki bölümlerde bol bol karşılacaksanız. İstenilenleri yapıp bu bölümü bitirin.

Mişşın 3: Bu görevde sun bahçelerini yok etmekle ilgili. İlk önce çok sıkı olmasada bir savunma kurun. Çünkü kısa bir süre sonra taciz etmeye başlıyorlar. Ayrıca paranızı çalan yaratıklara dikkat etmezseniz sefil kalırsınız ona göre! Bahçeler haritanın sağ alt köşesinde 5 adet bulunduğunuz yarım adadan çıkar çıkmaz 1 adet ve ortada 3 adet var.

Mişşın 4: Eaggra'lara ait herşeyi yok et. Oyunun başında adamlarınız aralıklarla 3 e ayrılmış onları birleştirin böylece ufak ta olsa bir savumanız olur. Daha sonra ise sıkı bir ordu hazırlayarak üst köşede mevzilenmiş düşmanı halledin. Ama dikkat edin savunma olayını halledemezseniz çok uğraşırsınız.üssünüzden biraz uzağa bir iki adam koyarak düşmanı önceden farkedebilirsiniz (bu bütün bölümler için geçerlidir).

Mişşın 5: Bütün descendants'ları yok et. Bir önceki bölümün aynısı gibi.

Mişşın 6: Bu bölümde eaggra liderini bulup yok etmemiz gerekiyor. Bu şahıs haritanın ortasına yakın bir yerde küsel bir güvenlik altında tutuluyor. Önce etrafı keşfedin sonra load yaparak oralardan geçip ilerleyin ve bu bölümüde geçin.

Mişşın 7: Komutanımızın bi tarafları sıkışmış onu hedef noktasına. Hemen yukardaki evi patlatarak yukarı devam edin sonra yavaş yavaş sol tarafa yönelip jetski ye binip karşı kıyıya geçip top u bulun sonrasını anlamışsınızdır.

Mişşın 8: Bu bölümde tüm düşmanlarımızı geldikleri yere göndericez. Oyunun başında size verilen mini ordumuzla savunma yapın ve küsel bir üs kurun. Öküz gibin güçlenip o hapis yatan komutanın çevresindeki double öküz büyüklüğündeki üssü yok etmeye çalışın.

Mişşın 9: Burada iki şansınız var ya alttaki seçeneği seçip shanli ları yok edersiniz. Burda güç + hızlılık= oyunu bitirmek. Ama üstteki seçenegi seçerseniz lideriniz ve 2 supply tank ı bitiş noktasına götürüyorsunuz.

DESCENDANTS

Mişşın 1: 1 college, 3 farms ve 2 tower yap. Bu bölümde kimseye bulaşmadan istenilenleri yapın.

Mişşın 2: Burda liderimizi bitiş noktasına götürmeye çalışıyorsunuz. Oyun başlayınca küsel küsel adamınızı arabaya bindiriyorsunuz ve başlıyorsunuz yukarı doğru yol almaya karşınıza çıkan maymunları bir bir halledin devamlı kıyıdan devam edin karşı kıyıya geçilen yerdeki yaratığa dikkat edin karşıya geçince kıyıdan yukarı devam ederek kıyı çıkıntısının ordan biraz daha yukarı çıkın ve görevi bitirin.

Mişşın 3: Juien gien eight eyes ı bulun. Bu bölüm adada başlıyor adada fazla olmasada düşman askerleri var üs kurun ve onları halledin. Ayrıca adanın en sağındaki köprünün yarısı yok ona göre! Daha sonra kıyıdan devam edin böylece daha az askerlerle karşılaşırsınız.

Mişşın 4: Burda karşınıza 2 seçenek çıkıyor. Eğer ilk seçeneği mobile home u yok etmeniz gerekiyor. Ama ikinci seçeneği seçerseniz bütün düşmanı haritadan silmeniz gerekiyor. Birinci seçeneği seçerseniz olduğunuz yere sağlam bir üs yapın. İkide savunma kulesi yapın. Mobile home sizin bulunduğunuz yerin çarprazında ve en altta yer alıyor, ayrıca çok sıkı korunuyor. 2 tane saldırı birliği hazırlayın ilk birlikle başarılı olamazsanız bile düşman çökmüş olur diğer birliklede noktayı koyarsınız. Bütün düşmanları yok edeceğiniz seçeneği seçerseniz biraz sola doğru hareket edin orda geniş bir alan var oraya mevzilenin ve daha sonra üst,sağ,sol ortada bulunan düşmanı temizleyin.

Mişşın 5: Overlord ları yok edin. Meydan savaşı gibi birşey bu bölümde bina yapmıyorsunuz ilk önce tanklardan başlayın bu arada onlar bina yapabiliyor bunada dikkat edin.

Mişşın 6: Ancient truck ı bitiş noktasına götürmelisiniz. Burdada binalarla uğraşmıyoruz tamamen kaptı kaçtı bir bölüm orta sağda bulunan kamyonu alın sadece helikoptere dikkat edin yeter.

Mişşın 7: Elder mates i bulup ele geçirmeye çalışıyoruz. Burada çok sıkı bir savunma sistemi kurmanız lazım. Hemen sağınızda ve altınızda herkül gibin düşmanlar var onlara dikkata edin yeter.

Mişşın 8: Yerdeki eşyaları bitiş noktasına götürün nokta sizin sağınızda marine lerin koruduğu bölgede eşyalar ise tamamen haritaya dağılmış durumda.

Mişşın 9: Kamyonuzu liderinizi elder mates ve artifact larınızı alıp bitiş noktasına götürüyoruz. Artık son bölüm ve oyun başlar başlamaz üstünüze saldıran yaratıklara dikkat edin buraya kadar geldiyseniz kalanınıda rahat rahat başarabilirsiniz. Söylemek istediğim tek şey bitiş noktası ir dolu asker arasında güneyde büyük bir binanın arkasında.

SUN

Mişşın 1: Yaşayan tüm birliklerinizi kurtarın (nası yani?). Haritadaki askerleri bulup kurtarıyorsunuz. Çok ufak bir bölge siz,kuratırılmayı bekleyenler ve düşman. Basit iş halledin gitsin.

Mişşın 2: 1 house of justice, 2 towers, 3 garden ve 1 school inşa et. Başladığınız bölge o kadar güvenliki yüzyıllarca pinekleseniz kimsenin arayıp soracağı yok. Burası bir ada düşman karşı kıyıda ve yanınıza gelecek araçları yok. İstediğiniz kadar dil çıkartın hiçbir şey yapamazlar siz söylenilenleri yapın içiniz rahal olsun.

Mişşın 3: Tüm düşmanları bozguna uğratın. İlk önce haritanın altındaki adamlarınızı prime maker ınızın

WIND LL ONSLAUGHT

yanına götürün. Orda gelişmeye başlayı ,haritada birkaç overlord olsada asıl tehlikeli olan marine'ler. Tam olarak doğuda küsel bir üsse sahipler. Çok tehlikeli gelmiyorlar ama dikkat her zaman iyidir.

Mişşın 4: Elder bonca'yı kurtarıp hedefe götürün. Yine bir adadayız ama bu sefer ana karaya çok yakınsınız dikkat! Ayrıca batıdaki adada overlord istilası had safhada onlar yanınıza gelmeden savunma olayını halledın! Nasıl olsa bir süre sonra siz onların yanına gideceksiniz.

Mişşın 5: Hedefin üstüne temple of nagaron yapın. Bu olay bir önceki senaryonun devamı güzelce gelişin, sonra kuzeye tamamen yerleşmiş olan marine'leri haklayın. Kalanını anlatmaya pek gerek yok sanırım. Artık düşmanın nefesi tamamen ensenizde ona göre!

Mişşın 6: Rampaging beast'i yok edin. Burda sizi zorlayacak pek bir şey yok. Etrafa yayılmış birkaç asker o kadar. Dikkat etmeniz gereken doğal yaratıklar.

Mişşın 7: Saw shaw a eşlik et. Burda bir eskort luk görevi üstleniyoruz. Saw shaw'a bitiş noktasına kadar eşlik ediyoruz. Bitiş noktası sizin tam solunuzda yani sol alt köşede, bulunduğunuz yer labirent gibi ordan çıkınca aşağı yollanın, bu arada overlord ların topuna dikkat!

Mişşın 8: Burada iki şık var. Bunlardan ilk şıkkı seçerseniz bütün düşmanları yok etmeniz gerekiyor. Baştaki saldırıyı püskürtürseniz tamamen savunmaya yönelin,daha sonra kuzey doğu ve güney doğu iki büyük güç var. İlk önce güney doğu tarafında bulunanları yok edin. Saldırılar canınıızdan bezdirecek ona göre. İkinci şıkta ise bir önceki senaryonun devamı niteliğinde düşmanın tam ortasındasınız yani o kadar yakınsınızki 3 saniye gibi kısa bir sürede yanınızda bitiyorlar! Liderinizi korumanız gerekiyor ve çok hızlı olmanız gerekiyor. Eğer ne kadar? diye soracak olursanız söyle diyim bir dodge viper kadar!!!

Mişşın 9: 4 Diplomatı bitiş noktasına götürmeniz gerekir. Yani tekrar bir eskort luk görevi üstleniyoruz. 4 diplomat dostumuzun kılına zarar vermeden tam yukardaki bitiş noktasına götürünce olay tamamına eriyor. Bu görevde biraz dikkatli olun yeter! (umarım).

MARINE

Mişşın 1: 2 tower, 3 mess halls ve 1 hq inşa edin. Tam karşınızdaki adaya çıkın biraz ilerleyin bir iki overlord ile karşılaşıcaksınız onları halledın ve sizden istenilenleri yapıp ilk bölümü bitirin.

Mişşın 2: Komutan olarak ya richard ı yada malcolm u seçin. Richard biraz daha kuvvetli ama malcom da daha zeki gibin. Bölüme hemen sağ üst köşede başlıyoruz tank ise üst solda yani yan tarafımızda 7 overlord lavuğu tarafında korunmakta hedef ise (tankı götüreceğimiz yer) sağ altta biraz asker yapın ve saldırın tankı aldıktann sonra onuda koruyacak birkaç asker bırakın yanında kalanı fasa fiso.

Mişşın 3: Tüm düşmanları yok edin. Olduğunuz yere üs kurun savunma hattınızı çabuk geliştirin çünkü sun lar rahat bırakmıyor. Ancak size saldırabilecekleri tek yer biraz çaprazınızdaki giriş orayı tutttuğunuz zaman havalarını alırlar iki üs ayrı üs halindeler güçlü olanları karşı adada.

Mişşın 4: Burda karşınıza iki seçenek çıkıyor ilk seçeneği seçerseniz descendants kamyonunu yok etmeniz gerekiyor. Ama önce kamyonu bitiş noktasına götürmelisiniz. O küsel kamyon aşağıda sağda 4 araba ve 25 kadar asker tarafından korunuyor.Sizden bayağı uzakta ve sizin saldırmanızı bekliyorlar (bu arada haritayı yapan şahsiyetide kınamadan geçemiyorum). Ama ikinci seçeneği seçerseniz bütün sun kuvvetlerini yok etmeniz gerekiyor. Sun kuvvetleri tamamen haritaya yayılmiş durumda. Bol bol asker yapın ve savunmayı iki taraflı kurun, tankınızı saldırıya saklayın ayrıca hovercraft ile etrafı araştırarak harita hakkında bilgi sahibi olun.

Mişşın 5: Hedefin üstüne bir üs kurun. Aaaaa ne kadar kolay hemen gidip kuralım dediğinizi duyar gibi oluyorum. Siz öyle sanın o hedefin etrafı bir nevi bulnmaz hint kumaşı değerinde korunuyor. Burda en önemli faktör hız ne kadar hız o kadar iyi.

Mişşın 6: 2 adet elder bonca yı ele geçirip bitiş noktasına götürücez. Bitiş noktasının nerde olduğunu söylememe gerek yok sanırım. Ayrıca sun'lara pek bulaşmayın yoksa korlar ölürsünüz (hemen yanlış anlamayın yaa alala) ve sağlı sollu saldırılara hazırlıklı olun hazırlıklı anladınız dimi? HAZIRLIKLI!!!

Mişşın 7: Bütün overlord güçlerini yok edin. Çok zor bea haritanın üst kısmı masmavi. Ve biraz daha üstte ise pek zararı olmayacak descendants var. Siz olabildiğince uzağa üssünüzü kurun ve çevreye adamlarınızı haritanın tehlikeli yerlerini görebilecek şekilde yerleştirin. Büyük saldırı için adamlarınızı batıya yığın ve doğuya doğru ortalığı temizlemeye başlayın.

Mişşın 8: Bütün eaggra unit'lerini yok edin. Haritanın ortası bunlarla kaplı. Biraz sola ilerleyip güçlenebilirsiniz. Bundan sonrası beceri 4 lü 5 li ama sağlam saldırılar karşısında dayanırsanız geçersiniz sanırım umarım hani belki olurda!!

Mişşın 9: Burda da iki seçiminiz var. İlk seçenekte overlord ları yok etmeye çalışıyoruz. Çevreniz bu iğrenç yaratıklarla dolu. Güçlenin daha sonra sıkı bir meydan savaşı ordular iiileri!! (bu arada oyunun başındaki saldırıya çok dikkat daha başlamadan bitebilir ona göre!! Ayrıca saldırılar yukardan gerçekleşiyor. Eğer ikinci şıkkı seçerseniz descentands atomic device ve liderinizi bitiş noktasına götürüyorsunuz. Descentans biraz altınızda ırak misali bir tehlike oluşturmakta amman dikkat!! Bulunduğunuz yerden daha sağ tarafa kurun üssünüzü ve liderinizede dikkat edin o yoksa zafer de yok ona göre!!!!

UNITS

OVERLORD:

Herosman: Amele takımı. Ev yapar, kazar, tamir ederler onlarla saldırmak intihar gibidir (gibisi fazla).

Imperial guard: Standart asker. 12 attack gücüne sahiptir.

Prime minister: Komutan bozuntusu. 13 attack.

Exterminator: Bir nevi terletici (arkadaşlar lav silahı taşırda aman yamuk olmasın). 10 attack 1 kalkan.

War general: Buda başka bir komutan ama sağlam herif, kodumu otutturur 22 attack.

DESCENTANS

Security: Sakın bunları alış veriş merkezlerindeki güvenlik görevlileri ile karıştırmayın. Soluğu hitler in yanında alırsınız. 9 attack 0 kalkan.

Gun car: Makam arabası biniyorsunuz bu alete sonra dağıtıyorsunuz ortalığı. 18 attack ve 3 kalkan.

Intern: Amele.

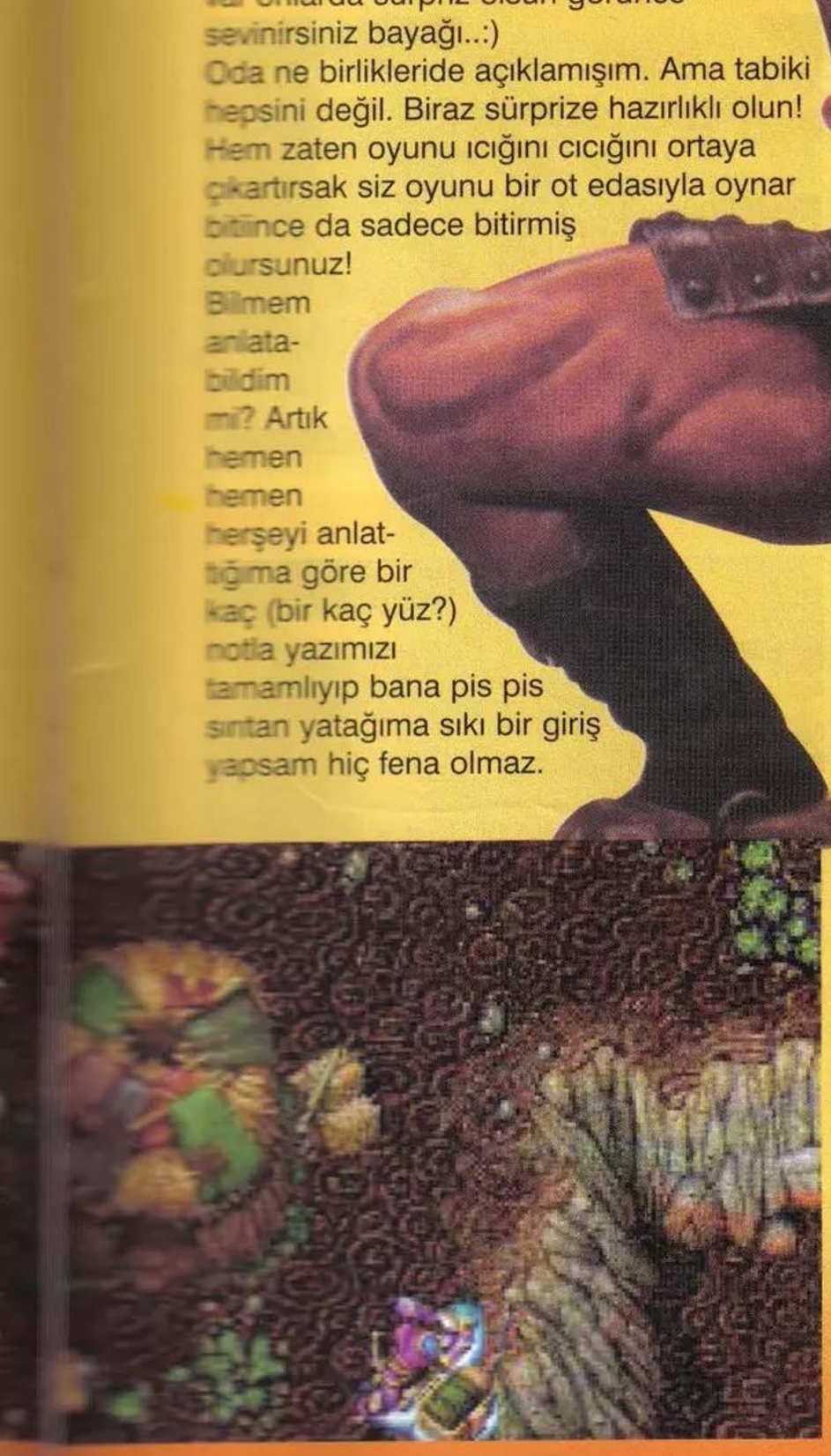
J. Bruner: Komutan 2 attack 0 kalkan.
D. Mejir: Komutan 2 attack 0 kalkan
T. Safien: Buda komutan 8 attack 0 kalkan
David: Diğerlerine komutan mı demiştik? Unutun onları komutanın harbi si burda. 22 attack 1 kalkan.

MARINE

Stingrey: Sahil güvenlik gibin. 39 attack (breh breh breh,vaşş.) 4 kalkan.
Sapper: 10 attack 2 kalkan ı olan garip bir asker ama nede olsa marine.
K. Richards: Komutan abimiz. 14 attack 0 kalkan.
K. Turner: Komutan ablamız. 3 attack 0 kalkan.
Malcolm: Komutan. Ben pek tutmadım ama isterseniz siz bi deneyin. 11 atttack 1 kalkan.
Grunt: Asker (komutan diyeceği mi sandınız dimi.?) 17 attack 0 kalkan.
Enlistee: İşçimiz. Çok severim keretaları marine abicim bunlar.ehehe

SUN

Bence en dandik ırk bunlar bi halt a yaramazlar. Tipleride çok aptal hatta yürümeleri bile. Kısaca pek bakmayın bunlara
Shadow dancer: İsminin karizmasına bakmayın bi bo.a yaramaz.
Defend: Basıt en basit bayağı basit bi şey asker demeye dilim varmıyor. Üssünüzü bunlarlamı savunucaksınız çok zor bea. 7 attack 0 kalkan.
Farmer: İşçi sınıfı ayakkabınızı falan boyar.
Engineer: Buda bir işçi ama daha bir teçhizatlı sanki?
Cavalier: Belkide işe yarayan tek askerleri. Atlı birlik diicem ama adamın altında daha kalın birşey var sanki?
Tabii burda daha birçok yazmadığım unit var onlarda sürpriz olsun görünce sevinirsiniz bayağı..:)
Oda ne birlikleride açıklamışım. Ama tabiki hepsini değil. Biraz sürprize hazırlıklı olun!
Hem zaten oyunu ıcığını cıcığını ortaya çıkartırsak siz oyunu bir ot edasıyla oynar bitiince da sadece bitirmiş olursunuz!
Bilmem anlata-bildim mi? Artık hemen hemen herşeyi anlat-tığıma göre bir kaç (bir kaç yüz?) notla yazımızı tamamlıyıp bana pis pis sırtan yatağıma sıkı bir giriş yapsam hiç fena olmaz.



NOTLAR

●Yapay zeka olayının bir ortasını tutturamadı gitti bu yapımcılar garip bi zeka anlayışı var oyunda oynayın anlarsınız.
●Oyunda bölüm zorluklarıda bir garip! Mesela 3. bölüm 5. bölümden daha zor (hangi ırk diye sormayın bu bir örnek).
●Grafikler bence biraz karışık. Yani baktığınız zaman haritada neyin ne olduğunu anlamanız biraz zaman alabilir.
●Bir adama emir verdiniz şimdi başka bir adama emir vericeksiniz ama ilk önce sağ tuşa basın yoksa grup oluşuyor,buna oranla işler birbirine karışabilir.
●Savunmaya önem verin.
●Oyunda sadece ırklar birbirleriyle savaşmıyor (en azından siz!). Oyunda bir kaç yaratık daha var bunlar orman arasından çıkabiliyor yada çevrede dolaşıyor. Gördüğünüz yerde halledin.
●Bide bir yaratık daha var ki paralarınızı çalıyor!! Bu garip şeyleri yok etmezseniz bayağı bir miktar para kaybedebilirsiniz.
●Etrafta sağlık malzemeleri defence gücünüzü arttıran objeler var. Onları atlamayın işe yarıyorlar.
●Diğer real time strategy lerden hiç bir fazlası yok ama bu türün hastasıysanız alın oynayın antreman baabında işe yarayabilir.
●Bu oyunu sevmedim. Ama oynamak gibi bir zorunluluğum vardı. Ama sizin yok! (burda derin bir ipucu gizli !!!!).
●Bence marine lerle oynayın niye bilmiyorum ama bunlarla oynarken daha az sıkıldım.
●Oyunu oynamadan önce monitör e şeffaf bir torba geçirin.(Kusunca kirlenmesin.)
●Oyunun 3 çeşit install şekli var.max install bile 150 mb civarında.
●LED ZEPPELIN konserine gidemeyen arkadaslar neyi kaçırdıklarını bir bilseler. Hayatımda izlediğim en iyi konserdi.... LED ZEPPELİN efsanesinin yaşadığına tanık olun!!!!!

İşte oyunla ilgili notlar da bitti.Son olarak bir iki teşekkürle yazıma son veriyorum.
Win 95 (Hiç göçmeyen bu şey yazımı yazarken niye 4 kere göçtü anlamadım).
Justinyen (bana dünyanın en küsel oyununu açıklama şerefini verdiği için!!!:))
Krazy_ivan (Oyunu beleş temin ettiği için.)

☒Serkan 'ramones' KUTLUBAY
mail to: skutlubay@hotmail.com

FİRMA: SSI - ONLINE
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 55MB HARDISK
GENEL: %78

STREET FI

Yanlış yere konuşlandırmışlar salonu, kader utansın. Utansın amma bir ilim irfan yuvasının karşısına arcade salonu yapıldığı için değil daha sonra o arcade salonunu yıkıp nasıl olduysa arcade salonundan üst geçit yapıldığı için diyeyim. Yani düşünün, salonun içinden karayolu mu geçiyordu, sanki gibi vs vs benzetmesi yapacağım, yapsam bir türlü yapmasam bir türlü, vesselam yapmadım. Öyle bıraktım durumu kendi haline...

Herrrneyse, diyeceğim, o dönem bir Street Fighter modası vardı, Nereye gençler? Street Fighter 2 gelmiş, Ahmet'i dövecem, nereye beyler? Street Fighter 3 gelmiş Mehmet'i dövecem. Nereye millet? Street Fighter 6 gelmiş. Haydiii bütün dersane arcade salonuna, ertesi hafta 8 gelmiş aynı terane, 9 gelmiş haydiiii, 10 gelmiş derken bir ara bizim çocuklar istatistiğini tutalım demişlerdi de [45'in geldiği dönemler] içinden çıkamamışlardı. Sınava dilden gireyim ben bu matematiği anlamıyorum dediğim günler de o günlere rastlar, bir alakası yok sadece belirteyim dedim.

Şimdi yıllar sonra, geriye dönüp bakınca, bir onu gördüm bir de bir kız vardı, her neyse, zaten unuttum şimdi [ay yaaaaa, uff bana]. Ne diyordum, işte şimdi, Street Fighter Zero yani sıfır gelmiş, bir tadalım eski günleri yadedelim dedim de, yok yaşarmadı gözlerim, öylesine oldu şimdi, duman kaçtı, ev yanıyor da... Her neyse... Uzun girdim, oldu böyle, haydi bakalım, iki dövüşelim de işim var gidicem, ben şöyle açıktan durayım, hayatta zıplasın vursun bakalım, kim yeniyor görelim [Hımm, güzel dedim, aferin]

Arcade'inden dijitize demoyla açılan SF Zero'nun üç temel modu var;

Arcade Mode, ki, bildiğimiz Street Fighter tadında, yani seç adamını halis kelebelebis önüme geleni döver miyim babında desem, ta öyle yani. Ay burası olmadı, neyse ne diyordum, **Versus Mode,** ki, bu modda da kendini seç, rakibini seç sonra bi kapışın bakim nasıl oluyo tarzında bir mod, ki, sevdim.

Training Mode, ki, hani iki kişi karşılıklı oyuna başlarsınız da rakibiniz, acemidir, yazık'tır, "dur abi bi tuşları öğreniyim" diyene kadar siz onu pata küte döversiniz ya, işte bu tuşları öğrenme sürecine latin amerika'da "kiybord dümbülteyşın piiriyıd" ya da kısaca "tuşları dümbüldetmek iki arası bir deresi" denir, ki, anlamadınız ama olsun, zaten anlatmadım ben de, şimdi anlatacağım, dinliyor musunuz diye test ettim: "Fail", otur, "zero!", ehehe ay ne de güzel kelime oyunu ettim, ta öyle alaka... Her neyse, bu modda [bak hemen de ciddileştim, bunu da tuttum], kendinizi ve rakibinizi belirledikten sonra, bir menüyle karşılaşıyorsunuz.

Begin'le oyuna başlarsınız, o açık, setup var ki, action'dan stand [dur öle ben kasıklarına kasıklarına bi çalışayım], crouch [çömel bakim, afedersin kafa atıcam, yetişemiyorum], Jump [Karşımda zıpla dur, denk getirdiğim yere vurmak isteyen bir insanım, vahşiyim ki, o derece] ayarını yapıyorsunuz, rakibinizde kuzu kuzu ne derseniz yapıyor, modun adı **training,** güzel antreman yani, şahsen çok sevdim, yalnız tek kötülüğü, rakibin enerjisi gitmiyor, kime vuruyorum, kimi dövüyorum anlamıyorum...

Her neyse, **Setup**'ın altında change character var, ordan da karakterinizi değiştirebilirsiniz. 7'imde Ryu idim 70'imde maymun oldum diye bir söz vardır, ya da yoktu şimdi dedim oldu.

Modları öğrendik bir de opsiyonlara bakalım, bugün Capcom ne opsiyonlar sunmuş, bakalım tadalım. Difficulty derler bilmeyen yoktur, yine de derim ki zorluktur, azı karar çoğu zarar misali. Yok olmadı, ehehe... Ay gene bi sürü güldüm, yapamadım espriyi, kaldım öyle. Hayır ben kendi halime gülüyorum siz neye gülüyorsunuz onu anlamadım ya neyse, Sound vardır, music vardır onları açıklamak istemiyorum, takılın kalın bu music nedir bu sound ne işe yarar diye. Gülmeyecektiniz öyle olm, affetmem.

Gelelim Keyboard Config davasına... Hocam Alpersan der ki; [döve döve uslandıramadım adamı hala dur bak bu sefer yenecem diye round isteyen bir karakter sahibi insan] "Bir dövmeli oyunda en önemli özellik hangi tuşun ne işlem gerçekleştireceğini bilmektir, eğer bu tuş ne işe yarıyor, o tuş nerde, high kick şurda da low punch nerde dive düşünmeye kalkarsan Mudersan da gelir döver adamı, o olur" diye özdeyiş yapmıştır bu konuda. Yani kısaca, tuşlarınızı güzel ayarlayın, enteresan nokta, diğer seçeneklere "enter" tuşu ile girilebilirken, bu seçeneğe girmek için "Ö" tuşuna basmak gerektiği. Klavyesi ingilizce olanlara Tanrı yardım etsin. Diğerleri ve hepimiz için de şunu derim, Ghozy'min lafıdır, severim; "Tanrı bizi korusun"...

Setup olayı ise, time limit'i [şimdi zaman sınırlaması olmaksızın kapışmak da mümkün 00 saniye seçenegi ile, ya da 99 saniye yapalım, uzun uzun dövüşelim, özlemişim seni, olmadı ben seni 75

saniyede döveyim, 99 uzun yazar, istersen 50 saniye olsun, yine de sen bilirsin, 25 olsun işim acele döv de gideyim gibi saniye seçenekleri mevcut] ayarlamak için. Tabii o kadarla kalmıyor;

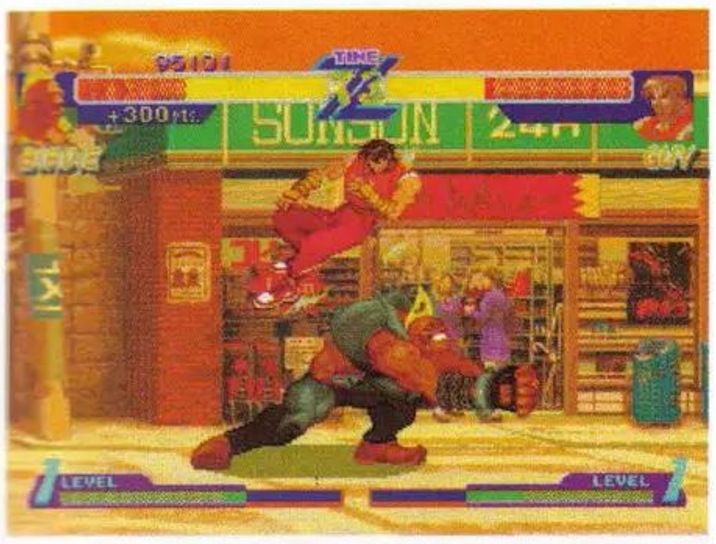
Rounds'dan 5, 3 ve tek round üzerinden kapışmaca mümkün olurken, damage'dan [hasar durumu, sanki çarpışan otolar çarpışıyormuş gibin] alçak hasar, yüksek hasar durumunu ayarlamak mümkün. Nasıl anlattıysam, ben de bir an, dur Muder'im bir saniye anlamadım dedimya sonra hemen geçti, zeki adam başka oluyor, hatta oldu, her neyse...

Oyun hızını vs vs ayarlayıp da, geçtikten sonra bu

Uzun olmayan yıllar önce, dersaneye gittiğim dönemlerde ki uzun bir dönem'ler'dir, yıllar uzun olmasa da, hızla akıp geçse de, şimdi buradan öyle görünse de... Herneyse, uzun olmayan o yıllar boyunca gitmediğim bir kaç dersane oldu koca Ankara'da, onlara da mutlaka bir kaç defa sınavlarına gireceğim diye [gidip güzel kız var mı diye bakmışımdır] uğramışımdır bir şekilde. Sonuçta gitmişimdir etmişimdir, konumuz bu mu yani, bunu mu anlatacağım, hayret bir şey yaa, bak ne diyecektim ne oldu, her neyse, o dönemlerden, birinde bizim ismi lazım değil dersanemizin birinde sınıfımız bir dolar bir boşalırdı, aynen iskelede vapuru bekleyen kitleler gibin. Olmadı benzetemedim tam ama olsun, daha sonra bu vapur benzetmesi anlam kazanacak iyi takip edin bakim. Herneyse. Sınıf dolardı, boşalırdı, bizim çocuklar arcade salonuna takılırlardı dersanenin karşısındaki.

STREET FIGHTER ZERO

seçeneği, ben derim ki, hareketleri kısaca tanıyalım. Hayır abi aramızda low kick'i yüksek yumruk sananlar var, onun için anlatıyorum, yoksa umrumda değil yani, ben de biliyorum herkes biliyor, neyse Alper'im, bak dinle şimdi;
L. Punch derler, başındaki L, low anlamına gelir ki ingilizcedir, anlaması zordur yani biraz, [ben mesela hayatta ne çektiysem ingilizceden çektim ki yeri gelince alırım vururum yere, hiç acımam; Muder "yarası saklım"] her neyse işte, alçak yumruk'tur. M. punch, orta yumruk, H. Punch da yüksek yumruktur. X3 Punch diye bir şey geçiyor, bu da yumruktur



amma nası anlatsam hani şöyle gerilip gerilip bir koyarsınya, öyle diyeyim sen anla. Dilimi arı soksun dicem, demem, diyemem.
L. Kick, alçak tekme olurken, M. Kick de yeri gelir orta tekme olur, öyle deme. H. Kick vardır, hani ben bir gün bacağımı kaldırıp da 3.05'lik potaya değmiştim de olay olmuştu hatırlıyor musun, o olay işte, ha? Yok ya, ben de hatırlamadım zaten, geç... X3 kick var, bu da güzel tekme diyeyim sen sorma niye öyle diyorum.
Left'ini Right'ını bilirsin, fazla bir numarası yoktur. Up ve Down da benim ruh halimi anlatıyor oyunda, şöyle ki, up down, up down, down down down...
Gelelim karakterlere,
Abi yenilik yenilik diyeee diyeee 50 tane versiyonunu yaptık oyunun, acaba bunda ne gibi bir yenilik, bir değişiklik yapalım demiş olsalar ki Capcom'dan arkadaşım, Jack, Joe ve Jikılıs [sonu J ile bitsin diye böyle yazmış nüfus memuru, oysa ilk harfi J olarak geçiyor dikkat ettiyseniz... neyse zalak bi espriydi zaten].
Ryu ve Ken, en ünlü karakterlerimizdir ki, onları yoldan geçen adama sorsan bilir. Street Fighter dedin mi aklıma bir Ryu gelir iki Ken üç ben (ehehe). Bir de Guile vardı, yakışıklı bir çocuktu ama onu hatırlamam, neden hatırlayayım ki... Tuhafsınız yani.
Her neyse, **Adon** derler bir şahıs gelmiş, afedersiniz maymun gibin bir arkadaşımız, iki dakka yerinde duramıyor, olm vurma, yok, olm yapma yok, hareketleri ve tipi **Guile** ile **Dhalsim** [hindistan'ın gülü] arası, kendi özünden de bir şeyler var, **Throll**'den olma bir şahıs.
Sagat, yine hantal, yine bir kolu benim iki bacağım kadar, kaslı mı kaslı, ama bir zıpla derseniz, uzun yükler...
Sodom var ki, Final Fight'ı hatırlayan, bilen eski nesil hemen aaa yoksa o Sodom mu deyu deyu heyecanlanmıştır. Bakim, haaa, yok bir şey, neyse. Bu arkadaşın da iki çataldan bozma kılıç mı diyeyim, nasıl anlatayım işte öyle bir olayı var, adam gibin dövüşmek varken, geliyor onları batırıyor, gidiyor çiziyor, koşuyor kaçıyor, öyle de pis bir insan.
Chun Li'yi tanırsınız, eski karakterlerden, hani helikopter gibin havada dönerdi de, "Hoca kız havalandı kaçıyo ortamdan" derken tepenize inderdi.
Charlie, bana "ayumsu" görünümü ve havada taklalar atarak ilerlemesi huyundan ötürü eski dostum Blanka'yı hatırlattı. Birdie var ki hiç anlatmıyorum.
Rose oyunun ikinci bayan karakteri, kadın evinde otur işte ne işin var senin kavgayla dövüşle, diyeceğim büyük bir okuyucu kitlesinden mailler yağacak hatta insanlar kalkıp evime gelecek sen neler diyorsun, kadınlar sadece evinde mi oturur vs vs diye, her neyse, mailler tamam da eve gelmeyin yandı diycem, kötü espri, hiç yapmam. Yapmadım. [Ufff Mud...]
Guy var, yine Final Fight'tan, zopa bacaklı arkadaş. Bir de bunun dirsekleri ünlüdür, yanına gidip iki bir şey anlatayım deseniz birinci de, hadi olmadı ikinci kelimede seri halde dirsekleri yiyip oturduğunuzla kalırsınız.
Bunların dışında, gizli karekter olarak **M.Bison** varmış, yine eski Street Fighter'lardan hatırlarsınız, karizmatik döven adam hani, pelerinini bir salladım mı, kızlar camlardan düşerlerdi patır patır [Ay gençliğimi hatırladım da... te, ne günlerdi bea...]
Bir de **Dan** diye bir arkadaştan bahsedildiğini duydum ama dayak yeme fırsatım olmadı kendisinden, var mı yok mu oyunda araştırdım, abi bi gel bi döv bak dedim olmadı...
Cammy'ye gelince, o da gizli karakter, seçmek için, sağlam [mı acaba] kaynaklardan aldığım bilgilere göre M.Bison'ı dövüp de 1 numara olmak gerekiyormuş high score tablosunda, sonra ismi "CAM" olarak girip, Versus mod'a geçiliyormuş. Orada en altta beliriyormuş Cammy bebi. Sonra da M.Bison'a gidip [kızı isticez galba] iki kez Start'a basmak lazımmış. Kaynak yalan söylemez, yapan olursa mail atsın, kutlayacağım.
Bunların dışında, karakter seçerken, Manual ve Auto seçeneği geliyor önce, "kim olim kim olim ya kim olim yaa?" kısmını geçtikten sonra, burada manual iyi bilen arkadaşlar içindir, ben bulaşmadım, auto'yu seçtim. Auto'yu seçince de, sadece kısıtlanmış, basit hareketleri yapabiliyorsunuz, avantajı ise, otomatik gard almadır. Yani adam geldi diyelim seri halde yumrukları vuruyor, "gard tuşu hangisi olüyürdü birader" diye yoldan geçen adama soruncaya dek, bilgisayar rakibi oyalıyor, gard almış gibi yapıyor, hatta abartıp alıyor da.
Bir sonraki seçenekse, Turbo seçeneği ki, normal yavaş oluyor, hızlı dayak yemek için Turbo iyidir her zaman.
F4 ve F5 ile görüntü ayarlarıyla oynaşabilir iken, F9 tuşu giriş ekranına ya da oyundan çıkmanıza yarar.
Eh bir oyunun da sonuna böyle gelegeldik [gelegetirebildim mi? ya da gelegetirebildiklerimden misiniz de diyebilirdim, dua edin] Biraz stres atmak için hiç de fena değil diyeceğim, Street Fighter Zero'nun getirdikleri bunlar, benim diyeceklerim de özde bunlardı. Bir de sonuçta şöyle zararlı böyle zararlı geyiği yapmayacağım, şiddet içerir vs vs geyiği de yapmayacağım, zaten dışarı da bu kadar şiddet varken iki stres atmışsın, bir Ryu olmuşsun, iki Sodom'u dövmüşsün olay mı yani [kaptırmışım yaw ben kendimi bayaa bayaa].
Diyeceğim, hep diyorum zaten;
kendinize iyi bakın, havalar ısınıyor, benim saatlerim yaklaşıyor, daha erken ama en azından Mart geldi, gelemeyebilirdi de, Nisan sonra Mayıs ve sonra Haziran vardı sanırım, yine ilkokulda İmran Hoca'mın anlattığı gibi gelişiyorsa olaylar bu kıştan sonra ilkbahar gelirmiş, onun ardından da yaz... Soğuklar da kalmadı pek. Hafiften dışarı çıkılmaya başlanabilir. Ben mahsur görmedim, hatta bakim, çıktım bile, gittim, uçtum, bir ayva çiçeğinde polen oldum, uçtum uçtum, arı geldi soktu, Tanrı'm, biraz alaka yaa...
Öperim elma yanax...

☒MUDER "Fareli Köyün Davulcusu"
e-mail: muder böcük gsmnet.com ya da muder böcük muder.com

FİRMA:	CAPCOM
TÜR:	DÖVÜŞ OYUNU
SİSTEM	Pentium 75 16 MB RAM 1 CD 30MB HARDISK
GENEL:	%79

500 İLERİ GELEN DİNAZORA BU OYUN HAKKINDAKİ FİKİRLERİNİ SORDUK

evolution

Sizle açık konuşayım, 6 Milyar yıldır gördüğüm en kötü oyun...

Ya zaten soyumuz tükenmiş, bu oyunu çıkarıp bize daha fazla eziyet etmenin ne alemi var ya...

Evrim geçirip uçmayı başardığım için mutluyum, uçabilen bu oyundan kaçabilendir görüşümce...

Dinazorların ceviz kadar beyni vardır diye dalga geçip durdurdunuz, şimdi gülme sırası bizde..

Gel meteor gel, düş kafama, al canımı, tüket soyumu, kurtar beni bu oyundan...

Discovery Channel'i bilmiyor musunuz? Kablolu televizyonunuz yok mu? Aa, ne ayıp! Hayır bizim eve de maalesef kablolu televizyon daha giremedi. Büyük kayıp! O bilmediğiniz, belgesel kanalı Discovery Channel sadece bir Türk yayın kuruluşu tarafında yayın hakları alınmış bir televizyon kanalı değilmiş meğersem. Meğersem daha büyük düşünüyorlarmış bu gavurlar. Ben bu meğersem'i "Evolution: The Game Of Intelligent Life" oyununu görünce anladım. Kısacası, Discovery Channel Multimedia diyor ki: "Before civilization... there was Evolution!" Taşlardan, topraklardan, madenlerden, bitkilerden, hayvanlardan insana kadar gelen süreç, ne türlü bir süreçtir? Bu akıl durdurucu görünümün altında yatan nedir? Biz 21. Yüzyılı beklerken artık bu çok yalın doğa yasasını açık seçik biliyoruz. Milyonlarca yıl süren bu dramatik serüvenin altında yatan, doğanın evrensel Evrim yasasıdır. Ve bu yasayı bilimsel olarak açıklayabilmek için Charles Darwin (1809-1882) gibi bir bilgini beklememiz gerekiyordu. Evrim yasasını gözlerimizin önünde real-time oynayabilmek için de Evolution'ı...

Real-time diyince hemen aklınıza toplar, tüfekler, barakalar, silahlar geliyor değil mi? Yok Evolution'ın bunlarla alakası yok. İlk çağlarda geçen de bir savaş değil. Evolution yukarıda da ima etmeye çalıştığım gibi daha eskilere, milyonlarca yıl öncesine kadar uzanıyor. Gelin oyuna başlayalım artık.

Mesozoic Midir, Cenozoic Midir Nedir, Çağlar Öncesi Yani!

Gelin yavaş yavaş oyuna başlayalım ki oyun ne menem bir şeymiş daha iyi anlatabileyim size. Evolution'a başlayabilmek için bir kaç küçük karar vermeniz gerekiyor: Birincisi oyunun türünü Game bold yazısının altındaki bölümden seçmeliyiz. **Paleozoic Senaryo** ile ilk kara hayvanlarından dinazor çağına kadar olan yaklaşık 110 milyon yıllık çağı; **Mesozoic Senaryo** ile 185 milyon yıl süren **Cretaceous** ile sona eren dinazor çağını; **Cenozoic Senaryo** ile 65 milyon yıllık memeliler çağını ve **Complete Game** ile de haliyle tüm bunların toplamı olan 360 milyon yıllık dönemi oynayabiliyoruz. Bizim seçimimiz **Complete Game** tabi.

World olarak gerçek dünya şartlarının olabilmesi için Discovery'nin patch'ini beklemek zorundayız, world seçmelik bir durum söz konusu değil, şimdilik.

Random World parametre'lerine ukalalık yapıp dokunmak istemiyorsanız, evrim sürecinde başımıza gelecek hastalıkları da, bence, gerçek "historical" seçtikten, adımızı yazıp rakip sayımızı da belirledikten sonra dünyamız ve ilk specie'miz ile karşı karşıyayız.

Girdik Bi Olaya Ama

Diyelim ki, Ichythyostega ile 358 MYA (milyon yıl önce) **Carbenofireous** döneminde düştük dünyaya. **Ichythyostega**'muzun özelliklerini öğrenip onun daha iyi bir ortamda (habitat) yaşamasını sağlayarak beslenmesini ve üremesini kolaylaştırmalıyız. Haritadaki hareketli bir **Ichythyostega** sayıa bir tek hayvan demek değildir, o ikon bir grup **Ichythyostega**'u ya da ilerde diğer türlerden bir grubu temsil edecektir. Daha iyi beslenen ve üreyen türler evrimleşmeyi kolaylaştıracak böylece bizim evrim maceramızı hızlandıracak, kendi özelliklerini geliştirirecek ve mutlu sona doğru hızla yaklaşmamızı sağlayacaktır. Nedir peki bu mutlu son: **Complete Game**'i oynadığımızı varsayarsak oyun ilk akıllı türün evrimleşmesi ile son buluyor. Bu türe ilk evrimleşmeyi sağlayan oyuncu (clade) oyunu kazanmıştır anlamına gelmiyor. Oyun bitince kazanan ırk (da diyebilirim) evrimleşme sırasında kazanılan puanlara göre belirleniyor (eurovision'dan hatırlayanlar bilir hani, voyameni dö puen).

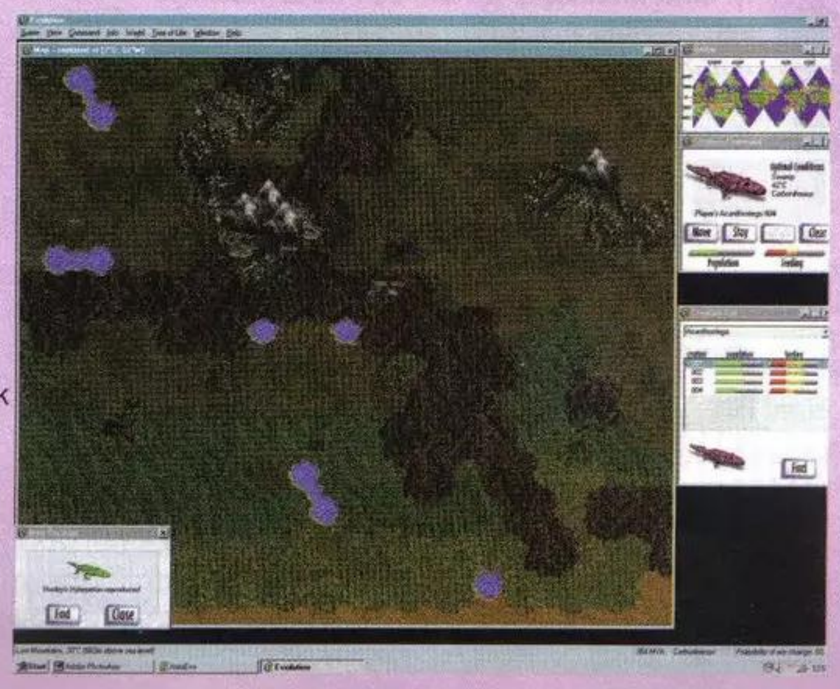
Puanlamayı dörde ayıralım:

1) Nüfus: Oyun içinde bulunulan çağa göre her 4 (Paleozoic Çağda), 2 (Mesozoic Çağda) ve 1 (Cenozoc Çağda) milyon yılda bir olmak üzere hayvan nüfusunu kontrol ederek her 1.000 canlı için 1 puan veriyor.

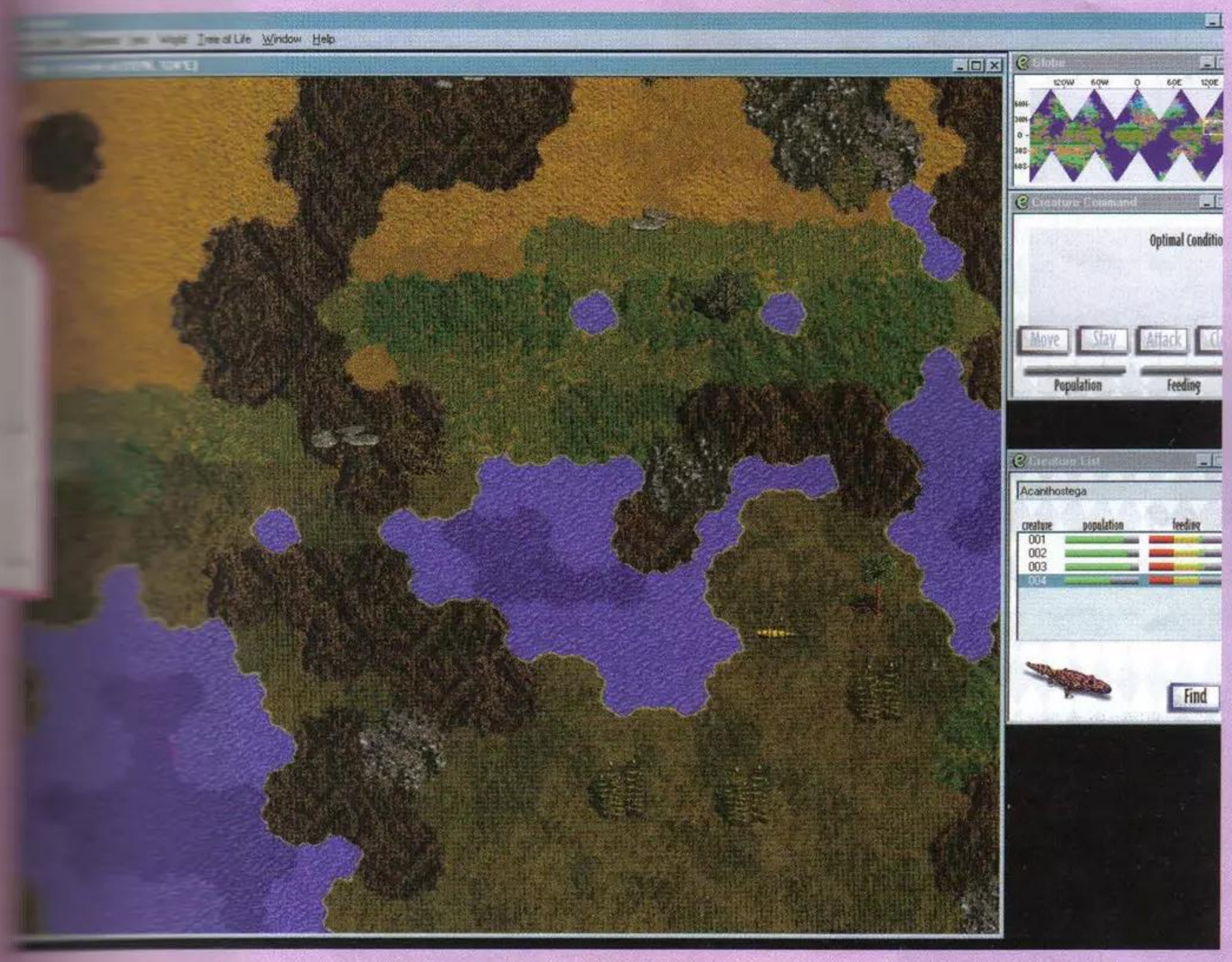
2) Yeni Tür: Yeni bir tür evrimleştiren oyuncu evrim başına 50 puan alıyor. Eğer zaten dünyada olan bir hayvanı siz de evrimleştirirseniz puan alamazsınız. Bu evrimleşecek hayvanı seçmede dikkat edilecek bir nokta!

3) Özel Türler: Bazı cins hayvanların ilk örneğini ilk kez evrimleştirenlere ekstra puanlar verilecektir. Örneğin Pareiasaurus, Sphenacodon, Edaphosaurus, Hylonomus, Petrolacosaurus, Thadeosaurus'ler potansiyel ilk Amniote'lere örnek olarak gösterilebilirler ve bu ilk için 200 puan; ilk dinazoru evrimleştirene de 200 puan verilecektir.

4) İlk Akıllı Tür: Oyunun bitmesine de sebep veren ilk akıllı türün evrimleştirilmesi, evrimleştirenin puanlarını %50 arttırmasına sebep olacaktır. Bu türler Homo sapiens, Elephasapiens, Psitaccisapiens, Saurosapiens, Vombatus Sapiens'ler olabilir. Ama Benim Ichythyostega'ım Hareket Ediyor! Merak etmeyin, sahip olduğumuz hayvanlar kendi başlarının çarelerine bakabilirler. Ama onların daha iyi koşullarda yaşamalarını sağlamak bize düşer. Onları, türün özelliklerine göre uygun sıcaklık ve bitki örtüsündeki alana götürmek boynumuzun borcu. O zaman dikkatler Creature Command penceresine lütfen: Move (m), Stay (s), Attack (a), Clear (c). Bu komutlar açık herhalde. Bu



pencerede türümüzün özelliklerini de kısaca görebiliyoruz. Population: Bu çubuk, o grubun nüfusunu temsil ediyor ki çubuk yepyeşil olduğunda türümüze yeni bir grup daha katılıyor, haritada peşinden koşulacak yeni bir ikon daha peydah oluyor demektir. Feeding: Beslenme çantası görevi gören bu çubukta kırmızı kötü beslenmeye (dolayısıyla azalan nüfusa), sarı biz ancak kendimize yeteriz'e (dolayısıyla sabit nüfusa) ve yeşil de can boğazdan gelir'e (ki bu da nüfusun artması demektir) karşılık gelmektedir.
İyi bir yazar buradan Species Information bölümüne atlardı, hem de şöyle: Bir tür hakkında daha çok bilgi edinmek için F2 ile Species Info. Penceresini kullanabilirsiniz. Beslenmesi ve dövüş



sanatı için. Beslenmesini etileyen faktörlerin ağırlıklı derecelerini görebilmek için Feeding; hücum gücünü, defans gücünü de Combat bölümünden takip ...diyerek anlatırdı. Hatta bu kadarla da kalmazdı çünkü hadi feeding neyse de şu combat olayı bayağı önemli bir mesele! Her ne kadar oyunun başlarında dünya yüzünde çok çeşitli hayvanlar olmayacağı için defans o kadar önemli olmasa da bir kaç tür daha yeryüzüne evrimleştirildiğin de bu durum değişecektir. Çünkü etoburlar kendi dolaşım sahalarındaki diğer canlıları feeding'lerini gidermek için kullanmaya başlayacaklardır. Bu karşılaşma her iki türün nüfusunu da etkileyecektir doğal olarak. Zaten Evolution'da herşey doğal olarak gelişiyo, aklınızda bulunusun. Doğal olmayan bir durum söz konusu bile olamaz.

Godzilla'nın reklamlarını gördünüz mü?

Görmediyseniz Godzilla da ne diyorsunuzdur şimdi. Godzilla, yakında sinemalarda. Bilmem açıklayıcı oldu mu! Ve filmin sloganı da "Size Matters!". Yani "Büyüklük Önemlidir". Hani şu "Büyüklük önemli değildir, önemli olan işlevdir" gevezeliğine son veriyor. Beslenmede (predation) ve savaşta (cımbat) büyüklük önemlidir! Fare boyutundaki Megazostrodon ile bir fil büyüklüğündeki Tyrannosaurus'i yere düşerebileceğinizi aklınızdan bile geçirmeyin.
Dilophosaurus: Evrimleşmek İstiyorum!
İle iyi bir yazar Evolution Information (F3) bölümünü de atlamaz yazısının ortalarında bir yerlerinde buna yer verirdi. Elinden geldiğince açıklayıcı olmaya çalışarak. Çünkü Evolution Info. Bölümü oyunun kaderini elinizde tutacağınız kararları verdiğiniz yer. **Progress To Evolution** ve **Feeding Improvement** ile hayvanın evrimleşmesine ne kadar kaldığını, beslenme alışkanlığındaki gelişmeleri çubuklar üzerinde izleyebiliyoruz. Seçili hayvanın evrimleşmesine ve savaşma özelliklerinin optimize olmasına ayırılacak puanlamayı da hareketli barlar sayesinde ayarlıyoruz. Oyunun başlarında savaş kabiliyetinde türlerimiz olmadığı için combat ayarı ile oynamamıza gerek yokken aynı türdeki hayvanlarımızın beslenmelerinde bir sorun kalmadığında hızla yeni ve yeryüzünde o ana kadar evrimleşmemiz bir türe evrimleşmesini sağlamak için ayarlamaları yapmalıyız. Yeni bir tür puan demektir unutmayın. Milyon yıllar ilerledikçe savaş özelliklerini de arttırmak için bar'da uygun ayarlamalrı yaparken hangi türe karşı savaş özelliklerinin yükselmesini istediğimizi de uygun türe ayarlıyoruz.

Milyon Yıllar Geçiyor, Sen Nerdesin?

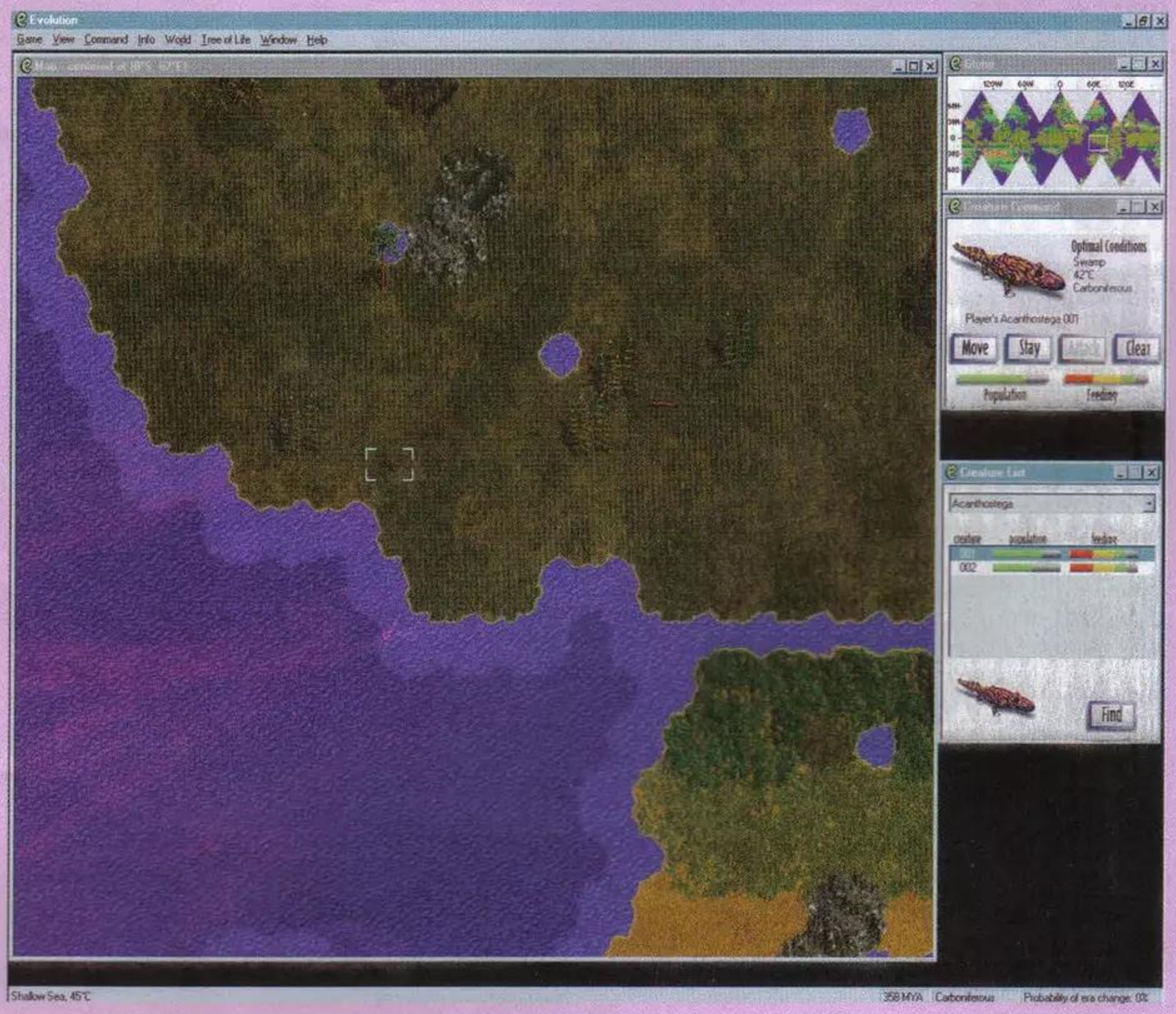
Tabi ya, soyunduk bir Darwin işine, rakip Lamarck belki ama milyon yıllar devrildikçe hangi hayvanım kim bilir nerde? Cevap F5: Creature Lists. Bu küçük ama işlevsel pencere ile hayvanlarımızın population ve feeding özelliklerini topluca görebildiğimiz gibi hayvanımızın da hangi enlem ve boylamda olduğunu buldurabiliyoruz. Enlem ve boylam konusunda şaka yapmadım, oyunun haritası enlem ve boylam referansını da destekliyor. Bu küçük ama işlevli pencerelerden başka yok mu peki? Olmaz mı! İşte Bestiary (F7) bunlardan biri. Bu Bestiary, "madem bir işe girdik bari hakkını verelim" tarzındaki oyuncular için geçerlidir. Türler hakkında ansiklopedik bilgiler içerir. Şimdi Türk oyuncular (!!) için kulağa oldukça sıkıcı gelen "ansiklopedik" sıfatını kullanmış olmam kasıtlı değildir ama bu türlerimizi yakından tanımak hem genel kültürümüz açısından iyi olacaktır hem de hadi boşverin genel kültürü oyunu kazanmamıza yardımcı olacaktır.
Menülerin birinde biryerlerde saklanmış olan Player's Clade, benim tabirimle soy ağacımız hangi türü kimden türettik, kimler kimlerle akraba, kaçı hayatta, pençeli mi pençesiz mi, eli yüzü düzgün mü şeklinde türler için kafanızdaki sorulara kesin çözüm getirecek bir penceredir. Açık unutmayın cereyan yapar.

Timur demişti ki: Nerde klavye örtüsü, ben sevmem öle...

Mouse'umuz ile her yere ulaşabileceğimiz gibi her real-time'da olduğu gibi küçük hareketler kısa-yollar ile hızla verilecek emirler işmizi kolaylaştıracak belki de rakiplerimizden farkımızı oraya serecektir. Öyleyse Timur'a ithaf edeceğim klavye örtüsü:
Space Bar: Real-time çişe gidebilmek, telefonda konuşabilmek için Pause; **PgUp:** Aktif haritayı zoom out; **PgDn:** Yerdekileri göremediğinizden bir adım Zoom In; **CTRL-F:** Nerde bu Hylonomus'um benim ya; **CTRL-L:** Load; **CTRL-M:** Yeni bir harita görüntüsü; **CTRL-N:** Olmadı bu, zayıf kaldık evrimleşmekte, Darwin aldı başını gidiyo biz kaldık daha sürüngen; **CTRL-S:** Dur hele burda kendimizi garantiye alalım; **CTRL-X:** Hade len yeter bu kadar evrimleşme, ben mi kurtaracam dünyayı sanki; **F6:** Tree of Life; **F7:** Bestiary; **+, -:** Feeding Alanını azaltıp çoğaltmak için...
Bir tür haritada seçili iken: **ESC:** Türü seçili olmaktan kurtarmak ya da emirleri reset'lemek; **CTRL-C:** Sen şöle ortaya gel bakalım; **CTRL-T:** Türümüzün peşinden ayrılamamak; **F2:** Species Information; **F3:** Evolution Information; **F5:** Creature List...
Nümerik Pad'I kullanarak da: **2:** Güneye; **4:** Batıya; **6:** Doğuya; **8:** Kuzeye hareket. **9:** Zoom Out; **3:** Zoom In.

Bu Ne Dünya Kardeşim Seven Sevene...

Evolution'da evrimleşen, değişen ve gelişen sadece hayvan türleri değil. Siz de bu oyunu oynadıkça evrimleşecek, dünyamıza ve kendi türümüze başka bir türlü bakmaya başlayacaksınız! Ama bu değildi yukardaki başlığın altına yazmayı planladıklarım. Bunlar bir anda döküldü ağzımdan. Evolution'da üzerinde evrimleştiğimiz dünyanın kendisi de değişmekte, evrimleşmekte. Çünkü Evolution öle bir iki bin yıllık bir süreç değil ki! Milyonlarca yıl devriliyo arka arkaya, demiştim değil mi? Eee, jeoloji, arkeoloji, paleontoloji gibi -oloji okuyanlar bilirler, ben okumadım bilmiyorum, dünya yüzeyindeki büyük kara tabakalarında da bir hareketlenme söz konusudur. Kıtalar dünya yüzeyinde çok ağır aksak da olsa hareket ederler.



Evolution'daki dünyamızda da kimi zaman bu kıtalar birbirlerinden zamanla uzaklaşırken okyanuslar dayavaşça boşlukları doldurmak sureti ile büyümektedirler. Kimi zamanda kıtalar birbirine daha çok sokulmakta ve önemli yükseklik farklılıkları doğurmaktadırlar. Discovery Channel, boru mu! Tabi yeryüzündeki bu hareketlenmeye iklim şartlarındaki değişikliklerde eklenmektedir. Tüm bunlar evrimleşme sürecindeki türlerimizi yakından ilgilendirmektedir. Sıcaklıklardaki, yeryüzü şekillerindeki değişikliklere en uygun olarak adapte olacak nesli yaratmak, türlerin özelliklerini iyi incelemiş biz evrimciler için tek hedef olduğu düşünülürse...
Sadece yeryüzü şekilleri ve iklim de değil tabi. Türlerimizin uzun bür süre en önemli besin kaynağı olan bitki örtüsü de zamanla evrimleşmektedir. Oyunda, kendilerine has bitki örtüsüne sahip 5 çağ bulunmaktadır:
1) Carboniferous Çağ: Sporla büyüyen ağaçlar, yosunlar, tohumlaçma öncesi ilkel bitkiler.
2) Permian Çağ: Sporlu ağaçların azalması ile "conifer" ağaçlarının çoğaldığı çağ.
3) Erken Mesozoic Çağ: Triassic ve Jurassic periyotlarını da kapsayan bu çağ tohumla büyüyen ağaçlar çoğalmaktadır.
4) Cretaceous Çağ: Sert kabuklu ağaçlar, çiçekli bitkiler çağı.
5) Cenozoic Çağ: Tertiary ve Quaternary periyotlarını da içeren bu çağın gözde bitkileri, günümüz bitkilerine en çok benzerlik gçösteren türler olup...
Tekrar belirtmeme gerek var: Tüm yukardaki değişimler ve çağlar, türlerin evrimleşmeleri ve yaşam mücadeleleri için oldukça önem taşımaktadır.

There are several ways to knock rival clades out of contention:

Diğer Soylar Bela Oluyor, Kan Davavası GibiN. Evolution her ne kadar sadece kendinizi, soyunuzu geliştirmek, evrimleştirmek üzerine kurulu bir oyun olsa da oyunda rakiplerinizle bir mücadele içinde olduğumuzu unutmamak gerekiyor. Diğer oyuncuların soylarına üstünlük sağlayabilmek için bir iki noktaya dikkat etmek gerekiyor, bence! Tree of Life'da önemli türleri (bir grup türün ilk örnekleri mesela) ilk siz evrimleştirmeye bakın. Sadece bir tür bu önemli noktada bulunabileceğinden o türün sizin soyunuza ait olmasına dikkat edin, bir diğer deyişle. Ama bu anahtar görevi gören türü evrimleştirmenin de birden fazla yolu vardır. En kestirme olanını seçin, en kestirme yolda bildiğiniz yoldur!
Ekolojik üstünlükteki türleri evrimleştirmei tercih edin. Hangi tür o ekolojieye ne kadar çok uyum sağlayabiliyorsa diğerlerinin azalmasına belki de yok olmasına sebep verebilir.
Kirli işlere girerek diğer soylara bir pençe üstünlüğü sağlamak ilk başlarda her ne kadar çok akıllıca gibi gözüksede evrimleşmenin son basamağına yani ilk akıllı türü evrimleştirmeye giden yoldan uzaklaşılmış olması kuvvetle muhtemel olacağından bu kirli işlere çok fazla konsantre olmak zaman kaybı olabilir.
Yine de diğer soylara öldürü darbeyi vurabilmek türlerinin devami akıllı türlere çıkmasa da pençelerden geçecektir. Ne serden ne yardan yani! Disaster'lar ile baş edebilmek, yeryüzündeki bu değişimleri biraz da öngörmek ve bunlara hazırlıklı olmak ile sağlanabiliyor. Soyunuzun evrimleştireceği türler dünyadi değişim rüzgarlarına ayak uydurabilecek türler olmalı.
Evolution has a Tree of Life, which you can see in full in the poster with the game, or experience interactively through the Tree of Life window in the software. Species on the Tree can evolve into one or more descendant species. Certain species are key not just because they can feed well in a particular environment or are fierce predators with which you can attack your enemies, but also because they lead to other cool creatures.

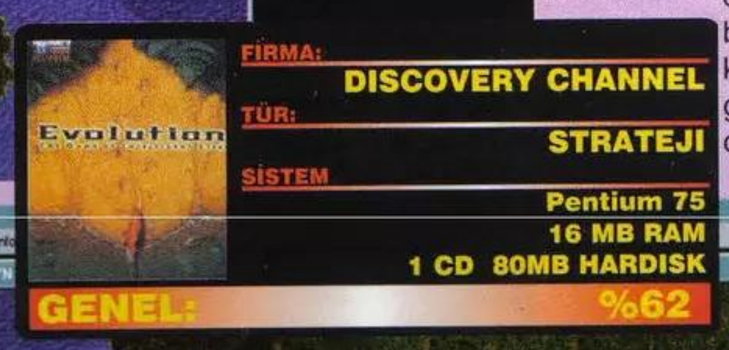
But Evolution's Tree of Life, unlike the real world's, is polyphyletic.

Homo Sapiens Monophlyletic'tir ?!?!
Asil bir Homo Sapien olarak bizlerin monophlyletic olduğumuzu söylemekte sakınca görmüyorum. Yani tüm homo sapiens'ler Australopithecus türünden evrimleşmişlerdir. Aksi düşünülemez. Düşünülemez mi gerçekten. Şöyle olabilirdi, ben bir Australopithecus'ten, Timur Büyük Lemur'lardan türeseydi mesela! O zaman homo sapiens'ler için polyphyletic diyecektik. Evolution'da türler işte poly olanından! Nedenböyle bir açıklama peki? Çünkü Tree of Life Evolution'da ön plana çıkıyor. Eğer tüm türler mono- olsaydı o zaman oyunda seçicilik ve değişkenli çok az olacaktı. Poly- durumunda ise bir türün birden fazla türden evrimleşme ihtimali var. Ve bunu oyuncular seçimleri belirliyor. Böylece her oyuncunun Tree of Life'ı her seferinde tekrar yaratılıyor ve bu da değişkenli katsayısını artırıyor. Bu Tree of Life olayı bir başka sonuçdaha doğuruyor, şöyle ki eğer ilk olarak Tyrannosaurus'l ben evrimleştirdiysem diğerleri Tyrannosaurus'a ulaşmamanın acısı içinde kendilerine başka dinazor kökenli predator'lar aramak zorunda kalıyor.
Kafanızı monophyletic ve polyphyletic gibi kavramlarla karıştırıp kendi kökleriniz ve atalarınız adına kafanızın soru işaretleri ile dolmasını istemem. O yüzden tüm memelilerin erken Mesozoic döneminden bir türden evrimleştiğini ve memelilerin hepsinin monophyletic olduğunu hatırlatmak istedim.

- Evolution'da yaklaşık 160 tür olduğunu notlarım arasından seçebiliyorum. Hepsinin çeşitli hareketler için 3-D animasyonları söz konusu.
- Oyunun geçtiği düny ayrıntılara inildiğinde oldukça başarılı. Tüm dünyada oyunu devam ettirebiliyoruz. Dünyanın kendisinin de evrimleşmesi hem gerçekçilik hem de oyundaki değişkenlik adına olumlu bir nokta.
- Patch'ini yakın zamanda bulacağımıza inandığım "Historical Earth" yani gerçek dünya gelişimi senaryosu oyunu daha da ilginçleştireceğe benziyor.
- Oyunun arabirimi ile ilk karşılaşıldığındaki "bu nasıl bir oyun" duygusu yanıltıcı oluyor. Oldukça kullanışlı ve işlevli bir arabirim, bence!
- Buz çağları, depremler, erozyonlar gibi "disaster" başlığı altındaki beklenmedik olaylar Evolution'u kafamızda canlandırmamıza sebep oluyor.
- Bu özellikleri de tahmin edebileceğiniz gibi, 6 kişiye kadar!

İlk defa bir ders kitabı gibi oyun açıklaması yazdığımı fark ettim. Bu benim işgüzarlığımdan değil Discovery Channel Multimedia'nın Evolution gibi içerikli ve değişik konulu bir oyun yapmalarından kaynaklanıyor. Umarım Evolution'a gereken değeri gösterir, zaman ayırır ve bir göz atıp "bu da ne yahu" diyerek Quake 2'ye ve ya Fifa 98'e geri dönmezsiniz. Hayır o tür oyunları oynamayın demiyorum, O AYRI, ama biraz da emek isteyen, kafanızı kullanmanızı sağlayacak ve beyinsel gelişmenize katkıda bulunarak oyunları deneyin diyorum. Kötü mü diyorum?

☒Mert Topçu



Dünya ile aynı anda

tamamen Türkçe olarak

Türkiye'de

bu düş ayaklarınızı yerden kesecek

Multimedia Kulüp kartını doldurup gönderen herkese
15 saat hediyeli RaksNet internet erişim paketi

DREAMS

düşlerden gerçeğe

TÜRKÇE SESLENDİRME ▸ TÜRKÇE METİNLER ▸ TÜRKÇE KULLANIM KİTABI
3DFX OPSİYONLU ▸ REAL TIME 3D ▸ 3D SOUND SYSTEM

TÜM RAKSOTEK, D&R MAĞAZALARINDA VE BİLGİSAYAR BAYİLERİNDE

RAKS NEW MEDIA

DETAYLI BİLGİ İÇİN; TEL: (0 212) 274 02 97 FAKS: (0 212) 274 50 92

Battlespire

Bu kadarı da fazla. Benim çok unutkanlaştığımı söylüyorlar. Gerçekten de fazla bu kadarı. Yaptığım şeyleri unutup bir daha yapıyormuşum. Hani ben, beni bilmesem inanıcam. Ama benim yaptığım bir şeyi unutup tekrarlamam mümkünat dahilinde değil. Kesinlikle çok saçma... Ben unutucam ha? İmkansız...

Bu kadarı da fazla. Benim çok unutkanlaştığımı söylüyorlar. Gerçekten de fazla bu kadarı. Yaptığım şeyleri unutup bir daha yapıyormuşum. Hani ben beni bilmesem inanıcam. Ama benim yaptığım bir şeyi unutup tekrarlamam mümkünat dahilinde değil. Kesinlikle çok saçma... Ben unutucam ha? İmkansız...

Her şeyi unuturum ama, zamanında Daggerfall'u sabahtan akşama kadar oynadığım günleri unutamam. O ana kadar gördüğüm -bilgisayara aktarılmış- en iyi oyunlardan biri olmasının yanı sıra, ben de **Main Quest**'e fena takılmıştım ya, bırakamamıştım. İşte bu sebeplerden dolayı hayatımın bir dönemi DM'im Barış'ın benim bilgisayarımdan daha iyi bir DM olup olmadığını bile düşünmüştüm. Düşünün yani. Gerçekten insana oradaymış hissini çooook azcık da olsa verebildiği için tebrik bile ederim Daggerfall'u. DM'im Barış'ı tebrik mebrik etmem, çünkü hala cloak'u vermedi pis herif. Neysem ne, elimizde Battle Spire denen bir şeyler var, üzerinde Bethesta'nın ismi var, Daggerfall'un adı var, ama Battle Spire'ın tadı var? İşte sırf bu sorunun cevabı için taaa bilmem, neler yaptım demicem, çünkü bir şey yapmadım. Hatta DM'im Barış bile oyunun Daggerfall'un tam manasıyla devamı olmadığını anlamıştı. Evet arkadaşlar, kabul etmemiz lazım, bir süre daha bekliycez Daggerfall'un gerçek devamı için. Çünkü bu oyun Daggerfall'la aynı sistemi kullanan basit (ama güzel) bir dungeon oyunu olmanın ötesinde bir yerlerde görünmek bir yana hissedilmiyor bile. Olanı anlatıyim: bir oyun yapmak gerekmiştir. N'aapsak denmiştir. İlk akla gelen bir FRP'msi oyun olmuştur. Hangi sistemi kullanalım deyince de akla

DARK SEDUCER: Adı seducer olan bi yaratıkla dövüşmemek, sevişmek lazım kanımca aslında...

hazır ve nazır Elder Scrolls sistemi gelmiştir. İşte bu yüzden, bizi de her sefer yeni ve birbirinden salakça bir sürü garip oyun sistemi öğrenmekten

MORPHID DAEDRA: Daedra olduklarına bakmayın, bir nevi laz daedrasi, her türlü numarayı yutuyorlar.

kurtarmak için hazırdaki sistemi kullanarak (biraz değiştirerek) bir "kendi gözümden görüyormuşsun hissi veren, elindeki kılıcı sağa, sola, yukarı, aşağı, sağa, sola, yukarı(uzatmıyim),

SPIDER DAEDRA: Daggerfall'daki spiderların ne kadar bela olduklarını hatırlıyor musunuz? İşte onu onla çarpın...

sallayarak, bir iki secret door bulup, bir kaç bin yaratık öldürme, bu arada bir iki level falan da atlayarak FRP hissi verdirici oyun" yapmışlar. Şimdiii,

VERMAI: Programcılar yapay zeka yapmaktan aciz oldukları için mi yoksa gerçekten salak bi yaratık yapmak istedikleri için mi?

oyun nasıl olmuş yorumu yapmaya geldi sıra. Nasıl desem ki: oyun kendi türü için yapılmış en iyi oyunlardan biri. Zaten sistemi iyi bildiğimiz için bir yadırgama falan da durumu olmadı di mi? Eğer bu tür oyunları seviyorsanız ne diyim, atlayın. Ama siz kendi halinizde Panzer General 2 oynuyorsanız pek yaklaşmayın derim ben Burçak Caner. Mesela ben bir dönemdir kendi halimde Panzer General 2 oynuyordum, Battle Spire oldukça zor geldi. Bunu da iyi bilin: oyunda siz öyle parlayan zırhlarınızla, elinizde kılıç, rüzgar saçlarınızı yalıyor, dungeon'a dalıp büyük bir zaferle çıkmıyorsunuz. Genel olarak kaçıyor, sıvışıyor, saklanıyor, n'oolduğunuzu anlamadan kafanızın beşe bölünmesine şahit olup, şehit olarak oyunu tamamlıyorsunuz. Ha ha ha! Ne güzel ne güzel. Lan sıkıldım lan. Yeter be. Zaten yaşamın kendi başına bir sürü zorluğu var, onlar yetmiyormuş gibi bir izlenim bıraktılar herhalde ki bir de oyunlarda sürünüp durmaya başladık ya. Yeter ya. Neyse başlayalım bakalım:

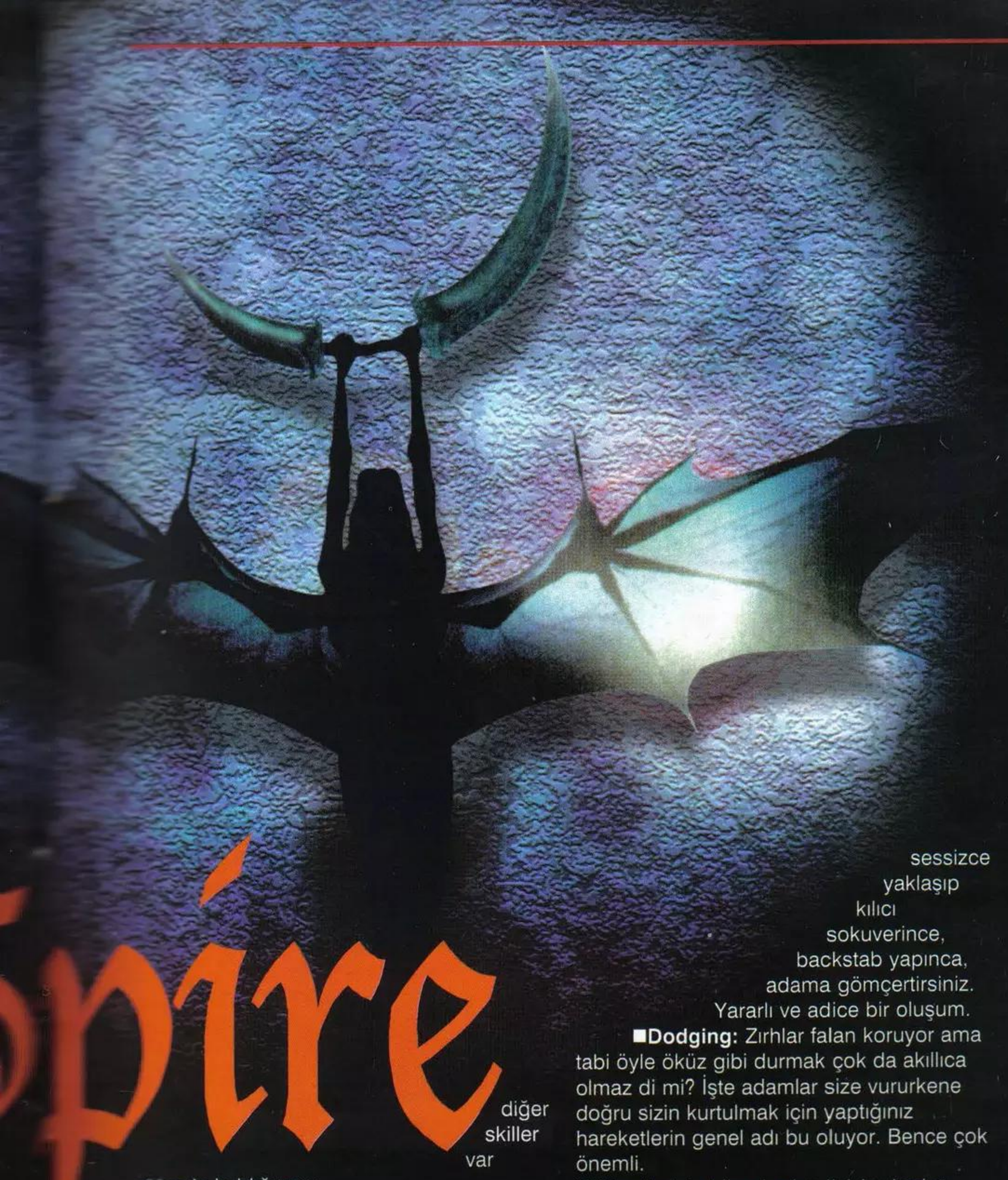
Install Öncesi Notlar

- Oyun Hard Disk'te 200 MB dolaylarında yer tutuyor. Ağlamaya başladım artık. Benim Hard Disk'in iliğini sömürsem o kadar yer çıkmaz. Ama çıktı işte. Hard Disk'in ruhunu sattık.
- Oyun aslen Dos oyunu. Ama Windows 95 altında sorunsuz çalışıyo.
- Sonraaa, oyuna girerken iyi bir demo falan filan, başladık işte. **"Multiplayer Game"** seçeneği ile bir kaç kişi oynayabiliyormuşsunuz. Tabii ki ben bu olaydan bihaber kaldım. N'aapayım? Bağlanmıycam Internet'e, bağlanmıycam işte. **Single Player Game** benim ve bana destek olanların seçeneği. Girdik içeriye. Cinsiyetinizi ve isminizi kafanıza göre yazın-seçin. Sonra gelin bakalım ırk seçme ekranına. İlk oyunda ırklar hakkında genel bilgiler verilirdi ama kesin sayılar olmadığı için ırk seçimi hafiften zor olurdu. Ama bu oyunda altta her bişey yazıyo. O Skill ismi yanında yazan +bilmem kaç sayısı oyunun başında orada yazan skill'e verilecek bonustur. Dikkat edilmesi gereken bir ekran diyim, size bırakıyim. Sonra hazır bir class ile mi yoksa kendi yaratıcağımız bir class ile mi oynayazağımızı seçicez ve burada devreye ben giricem lütfen. Oyunda sistem biraz değişmiş demiştim ya, şimdi onu falan anlatayım. Sizin bütün özellikleriniz 50 iken, skill'leriniz: Primary'ler %30, major'ler:%20, minor'lar:%15 iken, hiç bir giysiniz yok iken, silah falan da yok iken başlıyorsunuz. 4700 puanınız var. Adım adım **Character Creation**'u:

İlk önce skillerinizi seçin. Bunu yaparken dikkat edilmesi gereken hususlar var dedim ve girdim araya. Skill'iniz, onu kullanmak için lazım olan Ability'yi geçemez. Yani şimdi şöyle: STR'niz 50; Long Blade kullanmak için STR lazım(dı galiba). Sizin Long Blade Skill'iniz %50'yi geçemez. Kişisel kanaatim ilk önce skill'leri seçmek gerektiği, sonra Ability Score'ları ayarlamak gerektiğidir, tavsiyem de bu yönde olacaktır. Skilller hakkında bir iki şey de söyleyeyim. Silah isimleri olanlar ismini aldıkları silahların kullanılmasını bilmek manasına gelir. Swimming:yüzmek (iyi), Jumping:zıplamak (uzağa). Büyü skilleri:

- Destruction:temel olarak zarar verme amaçlı olan büyülerdir.
- Restoration:temel olarak iyileştirme maksatlı büyülerdir.
- Illusion:temel olarak olanları olmamış gibi göstermek, olmamışları olmuş gibi göstermeye yarayan büyü okuludur.
- Alteration:temel olarak maddelerin sahip oldukları özellikleri radikal bir biçimde değiştiren büyülerin okuludur.
- Thaumaturgy:temel olarak insanın normal hünerlerinin, normal olayların kurallarının modifie edilmesinde kullanılan büyülerin okuludur.
- Mysticism:temel olarak...yok, anlatamıcam. Durun bir kahve içiyim (iddia ve ısrarla, dik kafalı mıyım neyim?). Yaaaaa, simyacılık.

Bi de



Spire

diğer skiller var akımda kaldığınca:

■**Critical Strike:** Siz silahınızı düşmanınızın ağzına oturtunca (yani başarılı bir attack yapınca), bu yüzde tutarsa ekranda "you land a telling blow" yazar. Bu adamın dişlerini döktünüz demektir (yani kötü kodunuz, çok damage yedi). Bir de şu var, bu zarın tutuş şansı düşmandan düşmana değişiyor. Demedi demeyin dedim.

■**Stealth:** Sessiz, sakin, kimseye ben buradayım demeden hareket etme özelliği olup, iyi olur. Şaka maka değil. İlk önce şu var ki, bazen siz arkasından geçerken rakip sizi duysun istemiyorsunuz. Ayrıca adamın arkasından sessizce yaklaşıp backstabbing'i de tutturursanız...

■**Backstabbing:** Adiliğinde sınırları olması gerekenlerdenseniz pek yaklaşmayın. Ama şunu söyliyim, böyle vurunca, yani arkadan sessizce yaklaşıp kılıcı sokuverince, backstab yapınca, adama gömçertirsiniz. Yararlı ve adice bir oluşum.

■**Dodging:** Zırhlar falan koruyor ama tabi öyle öküz gibi durmak çok da akıllıca olmaz di mi? İşte adamlar size vururkene doğru sizin kurtulmak için yaptığınız hareketlerin genel adı bu oluyor. Bence çok önemli.

Skiller (hatırladığım kadarı ile) bu kadar.

Advantages&Disadvantages:

Bu ilk oyundan da hatırlıyabileceğiniz şeylerin devamı niteliğinde. O yüzden pek bulaşmıyorum. Ama yeni bir iki olay var, bahsediyim onlardan. Öncelikle eskisi gibi hafif zırh giymeyi yasaklamak, en iyi zırhları serbest bırakmak yok öyle. Bir zırhı yasaklarsanız ondan daha ağır tüm zırhları yasaklamak durumundasınız. Oh, iyi olmuş, çok iyi olmuş, harika. Neyse, sinirlerim bozuldu. Durun bir kahve içeyim (Benim yazım. İstediğim gibi yazarım).

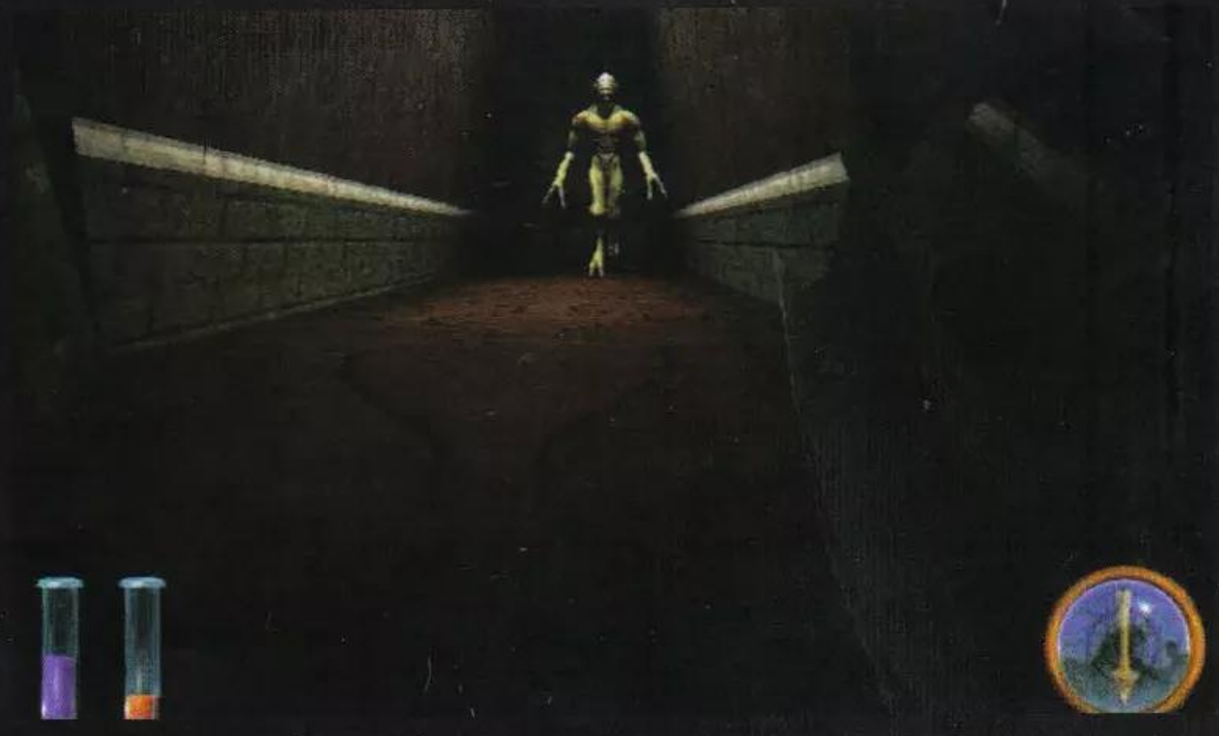
Regenerate SP's: sizin durup durduğunuz yerde büyü puanlarınızı geri kazanmanıza yarar. Bi de genel kültür, Acute Hearing iyi duymaya yarar. Ne alaka ya? İçimden geldi.

Equipment: Oyuna başlarken üzerinizde hangi giysi, alet edevat olucağını oyunun başında siz belirliyorsunuz. Ama hayattaki çoğu şey gibi (hepsi?) bunların da çoğunun (pepsi? Aman Allahım! Ben n'aaptım???Bu neydi ya?) bir bedeli var. Elbise falan bedava da silah milah puanla. Alın derim, ama mümkün olduğunca masraftan kaçının.

Magical Items: Bu da büyücü olmayanlar için bir seçenek olup, oyuna daha başlarkene iyi şeyler almanızı sağlayabilir, ama dikkat! Bu bedele(puan olarak) değmez.

Spells: Oyuna başlarken kitabınızda olacak büyüleri seçmek için. Bu de puan gerektiriyo.

Aynı zamanda puanlarla Ability Score'larınızı arttırabilir (en fazla 75'e), ya da skillerinizi arttırabilir (%50 galiba(en fazla)), ya da turşu kurabilirsiniz. Şimdi her zaman yaptığım gibi size kendi karakterimden bahsediyim. Haaaaa, unutmadan, oyunda karakterinizin yüzünü, saçlarını siz çizeceksiniz. Tabii ki kendiniz değil. Bir



şekilde belirliyeceksiniz (gözler ve ağız ve burun ve saçları tek tek belirliyorsunuz). Hoş!
Neyse işte karakterim:
Margot, Female Redguard.
STR: 60 / INT:70 / WIL:70 / AGI:50 / PER:50
SPD:70 / LCK:10 / END:40
Primary:
-Destruction: %31
-Long Blade: %50
-Restoration: %30
Major:
-Alteration: %20
-Mysticism: %20
-Thumaturgy: %20
Minor:
-Illusion: %15
-Dodging: %15
-Jumping: %15
-Stealth: %15
-Backstabbing: %15
-Critical Strike: %15
Spells:
-Cure Health
Equipment:
Giysi miysi, Elven Long Sword
Advantages:
3INT Spell Points, Regenerate SP's
Disadvantages:
Low
Tolerance:
Cold,Fire;Forbidden
Weaponry:
Long Blade dışında her şey
Wounds ise Hit Point'in bu oyuncası (amerikan aksanı), benimki kaçtı hatırlamıyorum.
İşte böylece oyuna girin artık(sıkıldım). İlk önce F10'a basıp elbiselerinizi, zırhlarınızı, falan filan giyin. Sonra F11'e basıp haritaya bakın ve ne görün. Haritada henüz hiç bir şey yok. Dolaşmak lazım tabi. Ama önce F9'a badıp karakterinizin durumuna bakabilirsiniz. Hepsi boş. Ama F12'ye basıp, büyülerinizden birini seçip F1-F8 arasında bir sayıya basılınca kullanılmasını sağlamak (büyüyü seçip istediğiniz F tuşuna basıp onu Hot Key yapın) savaş sırasında kitaptan büyü aramaktan iyi olur. Silahınız da elinizde şimdi (F10-Inventory olur. Oradan yapıcaksınız. Ne bakıyorsunuz? Hadi durmayın), biiraz ilerleyip dangıl dungul iki-üç herif görünce konuşma ekranı çıkıcak. Adamların konuşmaları seslendirilmiş. Güzel olmamış. Neysem ney, sağ tuşa basılı tutup mouse'u sağa- sola ilerleterek

FİRMA: BERHESDA
TÜR: F.R.P
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 200MB HARDISK
GENEL: %80

silahınızla vurabilirsiniz. "S" tuşu stealth mode'da yürümek için. Oyunun tuş kontrolleri Escape'e basınca çıkan "**Controls**" menüsünden ayarlanılabilir. Her ekranda bir yerlerde küçük bir soru işareti var, ona basınca Help Screen çıkıyo ki, bu ekran çok iyi hazırlanmış. Oyun normal bir dungeon oyunundan çok daha iyi olmamış. Türünün meraklıları için alışılagelmiş bir oyun olsa gerek. Ben açıkçası Daggerfall'u çok daha fazla beğenmiştim. Ama kesinlikle bu oyun farklı bir tür. Daggerfall'un "free"liği yok. Bu çok şey kaybettirmiş oyuna. Ama bildiğim kadarı ile "Morrowind" adlı oyun Daggerfall'un gerçek devamı olucak, ve yakında gelicek(2037 yılına doğru).

MADDELER HALİNDE YAZMAK BİR ADETTİR, İLK SAYILARDAN BU GÜNE SÜREGELİR

●Ehem. Oyun zor, çok zor. Taktik, taktik, tiktak.... Bu konuda bazı şeyler söyleyebilirim. Öncelikle kiminle dans ettiğinizi bilin. İlk önce kimse sizin orada bile olduğunuzu bilmeden ortalığı araştırın. Dolaşın bir şekilde. Invisibility kullanın. Stealth kullanın. Uzaktan yaklaşın(ne, iyice sapıttım ben ya), bişey yapın. Ama onlar sizi görmesin. Planlarınızı iyi yapın. Sonra yavaştan yavaştan tek başına duran rakipleri öldürün. En sonunda, oralarda bir yerde ortalık dağılacak mecburen. Şansınız yok. Opsiyonel olarak savaş çığlıkları atarak dalın. Çekin kılıcınızı. Kesin kafaları.
●Monster Summoning diye bir büyü var. Epeyi iyi diyebilirim. Ortaya bağırıp çağıran bir yaratık oluşturun. Salaklar onunla uğraşırken siz kaçın. Bir de ortalıktaki yaratıkların size katılması ihtimali var. Fakat dikkat ederseniz verdiğim taktikler genelde nasıl kaçıcağınız yönünde. N'aapabilirsiniz ki? Çok güçlüler. Ve siz yanlızsınız. Ve kahve için(iddia ve ısrarla devam).
●Kavgalar sırasında bi sürü abuk sabuk şey oluyo. Mesela rakip sizin vuruşunuzdan kaçınca dengeniz bozuluyor, ya da bir gömçertiyorsunuz, adamın dünyası şaşıyo, yıldızları görüyo falan... Pek bir etkisi yok oyuna.
●Alın. Oynayın. Beğenin. İlginin gitgide azaldığına inandığım bu oyun türüne hareketlilik getirebilecek kapasitede bir oyun. Bu sırada Morrowind'i bekleyin.
●Daggerfall oynamadıysanız oynayın. Beceremezseniz bana sormaktan çekinmeyin. Derginin en iyi Daggerfall'cusu benim. Bir de Zebani var, ama o henüz gördüğü herkesi öldürmemesi gerekktiğini anlamadı. Terapi devam ediyor. Yaziiiik.
●Hiç güzel oyun çıkmıyo şu aralar. Ard arda hayal kırıklıkları yaşıyoruz.
●Öffff sıkıldım. Bari ortalığı inletecek bir açıklama yapıyim.

MEG İSMİ NEREDEN BULUNDU? NASIL BULUNDU?

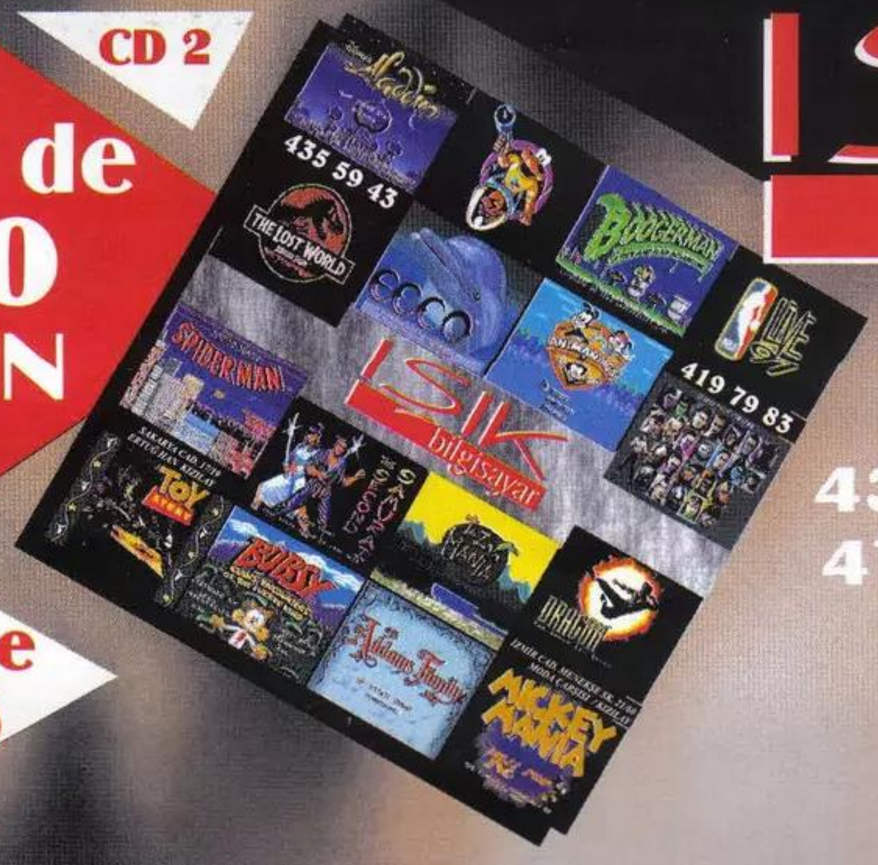
Eveeet. Sonunda bu sırrı açıklıyorum. Eskiden, çok eskiden, bir gün M.Emin Gür kendisine dergide kullanılıcak bir isim arıyordu. O sırada kulağına güzel bir kadın sesi (kadın da güzel sesi de güzel) geldi. Başını yukarıya kaldırdı. Sesin güzelliği kafasını bulandırmıştı. Yıldızlara baktı. Nasıl olduğunu açıklayamıyacağı bir şekilde duyduğu müziğin The Phantom of the Opera'dan bir parça olduğunu, ve söyleyen kişinin adının da Giry olduğunu bildi. Giry, MEG Giry.
●Neyse ya. Tarihsel bir gerçeği de açıklamış oldum ya. Rahatladım. Bu ay keyfim yok. O yüzden bu kadar geldi elimden. Bir dahaki aya daha enerjik, daha hızlı, daha zevkli bir yazı ile görüşürüz herhalde(durum öyle gösteriyo).
●Hadi hadi gülümseyin.
●Tabii ki unutmadım. Topçu'nun geçen ayki Lords of Magic yazısı beni çok derinden etkiledi. Gerçekten acilen o yazıyı acilen taklit etmem lazım. Müthiş edebi olmuş. Aslında bu ay çalıcaktım o müthiş fikri, ama bir başka bahara kaldı.
●Bahara az kaldı.
●Sonra görüşmek üzere.

"Her zaman, Beşiktaş'ta"

⊠Burçak Caner

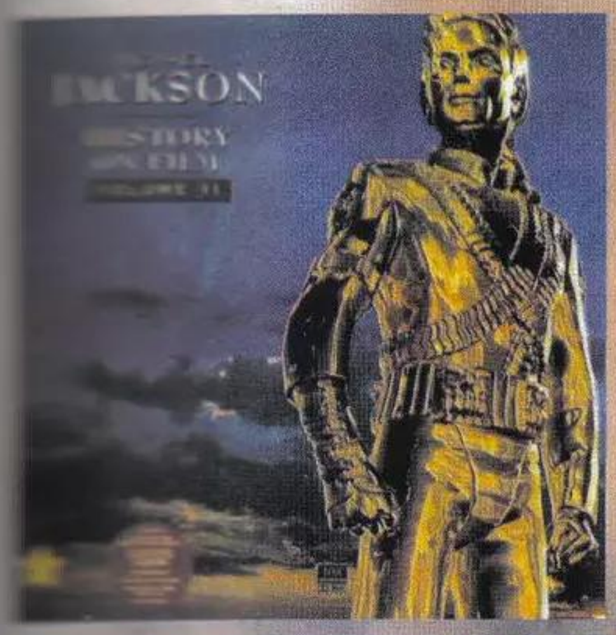
1 CD' de 150 OYUN

Sadece 13 $



IŞIK bilgisayar

435 59 43
419 79 83



* *En son film çeşitleri*
* *En son disket oyunları*
* *En son eğitim CD' leri*
* *Çocuk eğitim CD' leri*
* *En son TV-ATARI oyunları*

TÜRKÇE FİLM CD' leri

KAMPANYA FİYATI 13$

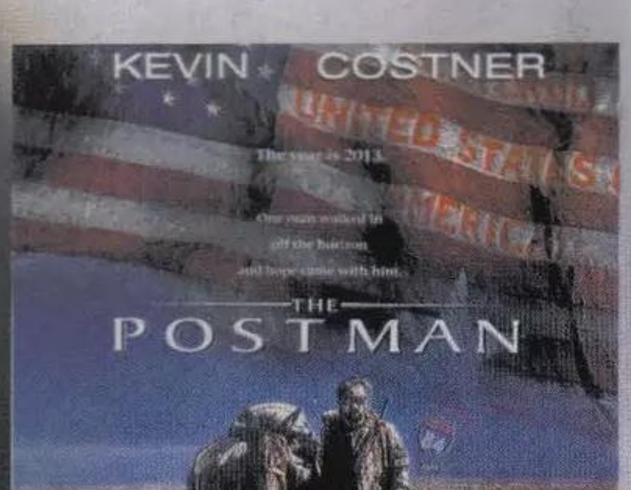
BEST GAMES' 98

- QUAKE 2
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NHL 98
- JEDI KNIGHT (DARK FORCES 2)
- CHAMPIONSHIP MANAGER 98
- SUPER MARIO FULL RELEASE
- ALAADDIN 95
- TUROK
- HERCULES
- NEED FOR SPEED 2 SE
- RAIDEN II
- DIRECT X 5.0F
- VS.....

Sadece 13 $

14 ADET ARCADE MAKİNALARINDAKİ EN HIT OYUNLAR

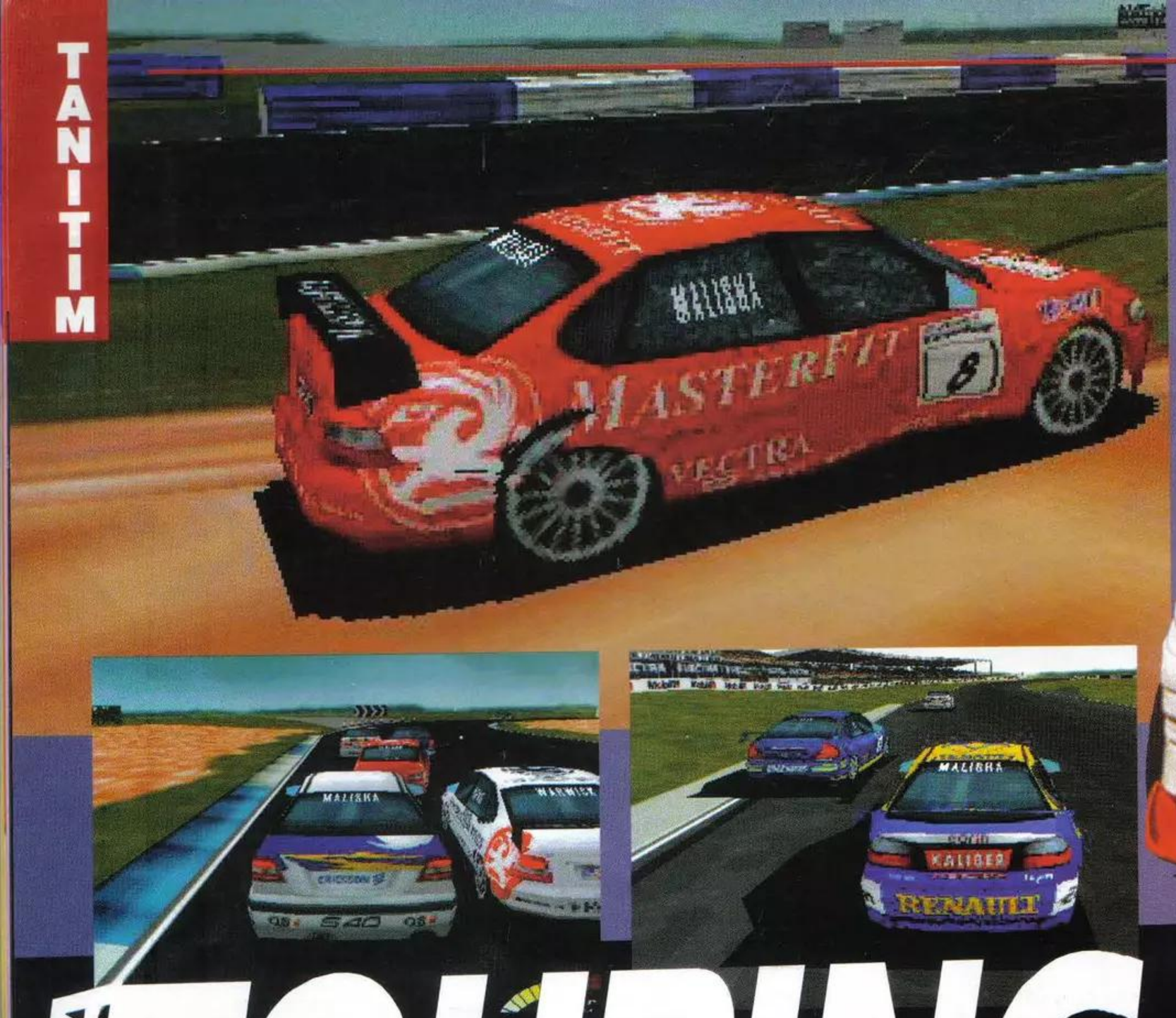
FINAL FIGHT (HAGGAR)
STREET FIGHTER HP
KING OF DRAGONS
CARIER AIR WING
MEGA SWORD
STRIDER
1941
WILLOW
MEGA TWINS
3D WONDERS
UN SQUADRON
ROCKMAN POWER
KNIGHTS OF ROUND
CAPTAIN COMMANDO



PlayStation

TÜM OYUN ve AKSESUARLARI

MERKEZ : SAKARYA CADDESİ ERTUĞ HAN 17 / 19 KIZILAY - ANKARA
ŞUBE : İZMİR CADDESİ MENEKŞE SOK. MODA ÇARŞISI 21 / 60 KIZILAY - ANKARA



TOCA TOURING CAR

bigBEN Productions Presents
TOCA

"Şöförsün dediler verdiler, NE GİBİ YAAA, dedim."

Tarih: 1998 Mart sabah 3:00 am
Yer: İnönü-Ulus arası değişken
Başrolde: Mahsun Haydari - Fakir bir Nissan Primera şöförü.

Mahsun Haydari'nin ismi tamamen az düşünerek çok kelime tüketme mantığı ile senarist tarafından bulunmuş bir isim idi. Burada Tanrı rolünü üstlenen senaristin neden olayı "Haydariseveroğullarındandı" gibi bir soyadı ile zorlamadığını ise ileride anlayacaksınız. Çünkü senarist tipik bir Türk gibi düşünse de yani, son anda olaya hakim olma isteği içerisinde olsa da o kadar da değil hani ile çizilmiş bir kişilik sınırı da vardı. Yani "O kadar da değil idi hakikaten."

Mahsun Haydari, 28 yaşında, omuriliği şimdiden kayropraktırlık duruma gelmiş ve kullandığı arabaların sayısı 8'i bulmuş bir taksi şöförü idi. Bir konuşma sırasında Mahsun'a : Bize kullandığın arabaları, kaza yapma sayısına göre azalan bir şekilde sıralasana dediklerinde, ortaya şöyle bir sıralama çıkmıştı. (Senarist burada güzel bir espri yapmayı düşünür ama Top lafını okuyucuların tap diye okuyabilecekleri ihtimali onu sıkar ve vazgeçirtir.)

Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Vauxhall Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord ve göz bebeği Nissan Primera.

Mahsun'un mahsun ve monoton hayatı bir gün radyodan duyduğu bir haber ile değişme yoluna girer. İngiltere'nin ünlü ve adrenalin düzeyi yüksek araba yarışlarından olan Touring Car Championship (TOCA) için Türkiye'den katılacak şöför adaylar aranıyordur.

Bir heyecan ve ter sarar, önce başını sonra avuç içlerini. Vites atması bile zor gelmeye başlar. Nasıl etmeliyim de katılmalıyım bu elemelere der iken aklına köylerinde bilgelik yapar iken geçim sıkıntısına düşüp de İstanbul'a gelen ve bakkallık yapmaya başlayan Nuri Dede gelir.

Tarih: 1998 Mart sabah 9:00 am
Yer: Küçükbakkalköy - Şaşkınbakkal arası sabit bir bakkal dükkanı.

"Merhaba Osman Dede" diye içeri girer Mahsun.
"Okumadın değil mi scriptini yine ?" der Nuri Dede.
Mahsun, "Bu dedenin bilgeliği bir gün beni öldürecek" diye aklından geçirirken Nuri Dede yine o tok ve iğrenmişlik ses tonu ile "Bu bilgeliğim bir gün seni öldürecek haberin ola" der.

Nuri Dede olayı çoktan anlamıştır. "Oğul gel bu işten vazgeç. Görmüyor musun seni nasıl kullanıyorlar. Bu düzene girdin mi çıkamazsın. Seni severim bilirsin amma velakin bu aptallık sınırlarını zorlayan saflığın beni bir gün öldürecek..." Nuri Dede lafını bitirmeden Mahsun atlar ve " Nuri Dede biliyor musun, benim bu aptallık sınırlarını zorlayan saflığım seni bir gün öldürecek" der.

"Allah'ım" der Nuri Dede ve devam eder "daha sen lafımı bile paste etmeyerek aynen yazıyorsun hiç mi etrafında dönenleri görmüyorsun. Biraz kafanı kullan ne işi var senin gibi bir Nissan Primera şöförünün İngiltere'de TOCA'da. Bu tamamen salak ve saçma ve bir o kadar da düz gibi gelişmesi beklenen bir oyun için, bitiş gününü bir gün geçe bile hala yazılamamış bir açıklama için düzenlenmiş bir düzmecedir. Sana kesin büyü yapılmış ve sen hala sana yapılmış büyünün etkisindesin. Bir şey soracam. Hiç arkandan birisi HAAAAYOOOOOOO diye bağırdı mı?" "Evet" der Mahsun. Geyik kısmını tamamlamanın verdiği iç huzurunu, Mahsun'un saflığının verdiği sıkıntı ile birleştirir ve "Peki oğul, kullanmayacağına söz verirsen sana bütün bildiklerimi öğreteceğim." der.

Nuri Dede sanki her gün en az beş kişi bu konuda ona danışırmış gibi başlar sözlerine:

Oğul, Windows 95 altında çalışan TOCA adlı bir oyun var. Bu oyunu al ve oyna derim sana. Ama almadan önce minimum Pentium 133 (3D kartlı) veya 3D kartın yok ise Pentium 166 (320x240 çözünürlükte) sahibi olman gerekli. 16MB RAM, 4x Hızlı CDROM, 14MB HDD yerin vardır artık. Her ne kadar oyun 3D kartlarına gerek duysa da S3 gibi diğer standart ekran kartları ile de çalışıyor. Emme 3D olursa süper olur. Fark emin ol ki 120 dolara değer. Aman KDV yi unutma.

Bütün bu dertlere girmeyeyim diyorsan Sony Playstation'ı olan birisinde de aynı oyunu oynayabilirsin.

TOCA nın en güzel yanı Touring Car yarışının ofişil yani resmi oyunu olması. Bu da Rana Lagatuş gibi isimler yerine adam gibi Renault Laguna lafını kullanarak beyin çeperlerimizi zorlatmamamıza olanak veriyor.

Bu özelliğinin yanı sıra arabaların kontrolü tamamen gerçekçi. Arabanın ağırlığı, max. hızı, ABS'sinin olup olmamasına göre kullanım değişiyor. Basayım gaza elimi hiç kaldırmamacasına bu oyunda başarıya giden yol değil. Eğer daha önceden araba yarışı oynadıysan şu isimleri bilmen gerekir: Microprose'un Grand Pri'si, Bill Elliot'un NASCAR'ı, Formula 1 '97, V-Rally, NASCAR '98. Demin de dediğim gibi bu oyunlara aşina isen bu oyunu kolay oynayabilirim sanma sakın. TOCA da arabaların sürüşü diğer oyunlardan gerçeklik bakımından daha zor.

Mahsun artık kopma trendine girmişti. "Tanrım ben nasıl bir işe kalkıştım" demeye kalmadı Nuri Dede bir yudum aldığı bardağı masaya bırakarak bir yerinde mutlaka gidecek mantığı ile başladığı sözlerine devam etti.

Oğul, ilk yapman gereken oyuna ısınmaktır. Hemen öyle yarışlara gireyim falan deme. Single Race bu seçenek için ideal. Bu seçenekte bir kaç deneme turu atarsan oyunun mantığına az çok adapte olursun. Otomatik vites bu alışma dönemi için idealdir. Daha sonradan Manual Vites olayına girmen güzel olur. Arabanın kontrolü açısından tabii. Eğer joystick'in var ise bu bence keyboard'dan daha da iyi bir kontrol sağlar. Sürüş esnasında frenlere kesinlikle nazik bas. Emin ol ki aşırı fren seni virajlarda savuracaktır. Bu da zaman kaybetmene yol açar. Savrulduğun anda elini frenden ve gazdan çek ve araba toparlanıncada gaz ile hızlan.

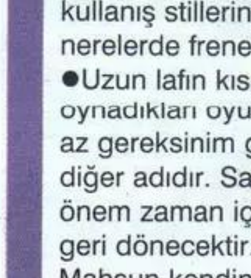
Araba içinden çeken bir camera ile yarış. Arabanın içinden olaya daha iyi hakim olabilirsin. Nereye gittiğini tepeden bakmak istersen yukarıdan bakan bir kameraya geç. Söylemedim ama kontrolleri oyunun başından ayarlayabiliyorsun. Böylece kamerayı da tek tuş ile kontrol ediyorsun.

Oğul sana bütün bu verdiğim bilgiler **Championship Racing** için. **Qualify** seçeneğini seçtiysen eğer Championship Racing'e girmeden bir yarış daha yaparsın. Burada 16 araba ile yarışmasanda yaptığın zamanlama ile bunların arasındaki yerini alırsın. Yok ben qualify yapmam dersen o zamanda 16. başlarsın yarışa ki bunu tavsiye etmem. Bir araba bir arabadır. Büyük yarışa geldin ve başlama noktasındasın. Al sana bir kaç bilge tavsiye.

- Işıklar kırmızıya döndüğünde 1. vitese at.
- Devri ortalarda tut.
- Işıklar yeşil olduğu anda tam güç ver.
- İlk viraja kadar arabaların zıttı yönünde git. Unutma ki bu sana verilen en önemli avantajlardan biridir. Tabii ki tek değildir.
- Arabalar ile çok takışma ve bir kaç fren hareketi ile arkandaki arabaların hızlarını düşür.
- Yarışacağın pisti çok iyi tanı.
- Dar virajlarda aklında o virajı almaktan başka bir şey olmasın. Aksi taktirde kendini pist dışında

bulursun.
●Frenlere her zaman nazik davran unutma ki bu diğer "Parmağımı gazdan çekmem ve birinci olurum" oyunu değil.
Mahsun'un ağzından burnundan acaip sıvılar akmaya başlamıştı bile. "TV de görürdüm, cıbıl cıbıl kızlar vardı yarışlarda, ne bilem böyle zor olduğunu..." diye düşünmektedir o sırada.
Nuri Dede ise amacına yavaş yavaş ulaşmakta olduğunu anlar ve vurucu bir darbe hazırlığına girer. Oğul sıkma canını, dinle şu Genel Bilgileride az çok bir şeyler yap.
Bir kere arabalar oldukça hafif. En ağırı 1030 kg ama çok güçlü arabalar bunlar. Bu da otonun kontrolünü zorlaştırıyor. Otokontrol hesabı yani.
Eğer bir görüş istiyorsan sana 2.0 litre motor kapasiteli, 300 HP gücünde önden çekişli veya 4 çekişlileri (eğer Audi den hoşlanmıyorsan) tavsiye ederim. Bu arabaların merkezkaç kuvvetleri çok fazladır ve lastikleri ise diğer F1 arabalarına göre de oldukça dardır. Yani oğul demem o ki ani değişimlere karşı arabalar çok dayanıklı ve kararlı değillerdir.
İşte sana bir kez daha Tavsiyelerim:
●Devamlı sağ sol kontrol ile oynama ve ufak sapmalar ile arabayı tam yolda tutma alışkanlığın var ise bundan kaçın. Elinden geldiğince sabit bir şekilde yumuşak yumuşak düz bir çizgi ile ilerle.
●Kullanmayı öğren. Bu savaş taktiklerinin geçerli olduğu bir yarış değildir. Seni zorlayan köşeleri dikkatli geç ve alıştırma yap. Parkurunu iyi bil.
●Bütün arabaları dene ve sana uyanı kullan. Sana uyduğunu uzun süre kullanmadan anlayamazsın, bunu unutma. En hızlı araba en iyi araba demek değildir ama en kötü araba da demek değildir. Unutma ki bu oyun zaman ister. Öyle bir kaç saatte biteceğini sanma.
●Ne yaparsan yap ama pistte kalmaya çalış. Bunun bedeli ilk başta geride kalmak olsa bile buna katlan. Pistin dışına çıkmak arabada maddi zarara, yavaş bir yarışa, konsantre bozukluğu ve en önemlisi zaman kaybına neden olur. Sakin ve kararlı bir yarış hızdan daha önce gelir. Pistin dışına çıkmamak ani fren veya yavaşlamaya neden olsa bile, olsun... Hız, bu alışkanlıktan sonra sen istemesen de gelir. 4 çekişli Audi bile bu kurallara uymazsan başarılı olamaz.
●Beğen veya beğenme ama FREN bir açma kapama düğmesi değildir. TOCA sert virajlardan, yumuşak virajlara kadar bir çok viraj içerir. Bu da demektir ki freni kullanmayı öğrenmelisin. Fren basılı iken arabanın direksiyonunu fazla döndürmemelisin zaten dönmezde... Viraja girmeden hızını kesmiş olmalısın. Frenlere uzun bastığında kitlenirler. Bundan kesinlikle kaçınmalısın. Frenin kitlenmesi başının belası haline gelebilir hele birde yağış var ise. Eğer illa ki frene basacak isen kesinlikle uzun basma. Kısa süreler arasında bas.
●Bir gözünde arkanda olsun. Aman ne rahat tek başımayım derken arkandan çıkacak bir araba seni yarıştan bile edebilir. Bunu düşünen oyun yapımcıları sırf bu iş için tek ve ayrı bir düğme bile yapmışlar. Yani diğer kamera kontrollerinin dışında bir tuş bu.
●Oyuna kesinlikle konsantre ol. Unutma ki ekranda seni (duruma göre) ilgilendiren bir çok bilgi var. Lap Zamanı, Hız, Lag Time (Önündeki araba ile arandaki zaman), Split Time (arkandaki araba ile arandaki zaman). Bunlar faydalı bilgiler olsa bile herzaman için bakıp da yola vermiş olman gereken ilgini dağıtma.
●Qualify'larda birinci olmak o kadar kolay değildir. İlk başta ortaları hedefle. Bence 10-4 arası bir yer hiçte fena değil. İyi bir başlangıç bu sıralama yarışında önemlidir. Renault/Honda/Audi hatta Volvo ile bile hızlı bir çıkış ile ilk düzlükte bir çok insanı arkanda bırakabilirsin. Bilgisayarın kontrol ettiği otolar çıkıştan sonra hemen düz bir çizgi oluştururlar. Bu da senin insan olma avantajını gündeme getirir. Hemen zıt yönlerinde ilerle ve bir çok kişiyi geç.
●Başarısız mı oldunuz, oyunu beğenmediniz mi ? Emin olun ki oyuna gerekli saygıyı vermediğiniz içindir. Başkalarını izleyin. Internet'te oyun ile ilgili siteleri dolaşın ve problemlerinizin çözümlerini arayın. Oyunun içinde yer alan pistlerin hepsinde aynı anda yarışmana izin verilmemiştir. Bunun için yapman gereken Championship'de başarılı olmandır. Bunun seni teşvik etmek için yapıldığını unutma. Teknik taktiğe mi ihtiyacın var. Diğer oyuncuların kullanış stillerine dikkat et. Virajları nasıl alıyorlar, nerelerde frene basıyorlar gibi.
●Uzun lafın kısası bu oyun öyle çocukların jeton ile oynadıkları oyunlardan değildir. Diğer oyunların çok az gereksinim gösterdiği konsantrasyon bu oyunun diğer adıdır. Sabır, yumuşak sürme, teknik, detaylara önem zaman içinde bu oyunda sana BAŞARI olarak geri dönecektir.
Mahsun kendinden geçmiş bir gün öleceği aklından hiç çıkmaz olmuştur. "Giriş geyiği fazla mı oldu, kısa mı oldu..." falan derken sanki 3 saattir konuşan Nuri Dede değilmiş gibi konuşmasında devam eder Nuri Dede.
Bu kadarlık taktik ve öneri yeter herhalde sana Mahsun'um. Gel biraz da sana arabalardan bahsedeyim.
Honda Accord: Çok hızlı ve zor kontrollü. Virajlarda hafif ve zıplamaya yatkın kalıyor. Ammaaa ivmelenme özelliğinde onu kimse geçemez.
Renault Laguna: Williams Renault Laguna eğer kontrolü biraz daha iyi olsa idi emin olun ki herkesin tercih ettiği bir numaralı araba olurdu. Honda'dan biraz daha çok kontrol dışına çıkmaya yatkın. Yok eğer bu dezavantaj benim için önemli değil der isen işte senin favorin.
Volvo S40: S40'ın ivmelenme problemi var ammaaa bir ivmelendimi rakibin problemi oluyor bu. Virajlarda bile hızlanmaya devam edebilirsiniz. Renault ve Honda'ya güzel bir rakip bence.
Audi A4: İşte 4 çekişli tek otomobil. Yağmur çamur ve kavisli viraj dinlemez.Düz yolda ise çok hızlı değil. Yani piste göre değişir.
Nissan Primera: Toplamda iyi bir araba. Her şeyden birazcık ammaaa iş frenlere geldi mi elini öptürtür vallahi. Hiç kimse fren yapıpta, onun kadar kısa mesafede duramaz.
Peugeot 406: Güç bakımından zayıf kalan bir araba ama kontrol serbestisi de bir o kadar güçlü. Rakiperin ile başabaş gittiğin anda geride kalmayı şimdiden göze al.
Ford Mondea: Ortalama bir araba, iyi noktaları ile.
Vauxhall Vectra: Çok düz bir direksiyon hakimiyeti var. Az yüksek hız ve düşük ivmelenme. Bunu kaale bile alma Mahsun'um.
Mahsun. Mahsuuunnn !!!! Gettin di mi ??? Terk ettin beni. Ağır gelir sana dedim bunlar, kaldıramazsın dedim. Senin ne işin var böyle tilkilerin içinde. Onlar için senin ne önemin var. Bassınlar CREATE tuşuna yaratsınlar, sonrada öldürsünler.

☒Timur Çataklı



FİRMA: CODEMASTER
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM
Pentium 166
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %70

Everywhere you go, always take the weather with you, ya da...
HAVADURUMCU DEDIGIN SEKSI OLMALI
Sıkıcık hava durumunu veriyorum
1) 3Dfx i olanlara hershey gunluk guneshlik, super texture'lar, islak yoldan yansiyan far ishiklari ve deviniabilir reklam panolari
2) ATI RAGE'i olan bazi salaklara (ben) supriz yumurta grafik efektleri, mesela güsel yagmur ama bunun yaninda dikdortgen tekerlekler vs vs.
3) 3D karti neymish DirectX yeter bana diyen diger salaklara (eski ben) camur grafikler, essek kafalara diklu yagishlari (sagnak)...

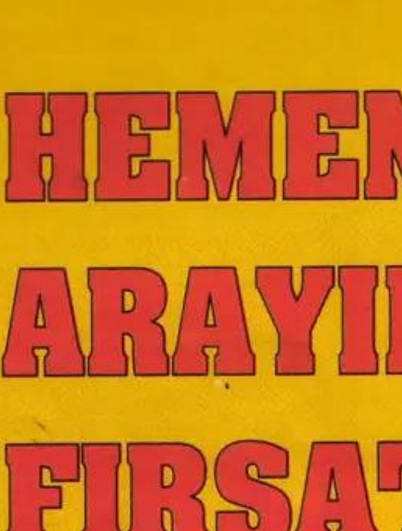
ACRON
MULTIMEDIA PC CENTER

NUMARA

DAHA YENİSİ YOK!

HEMEN ARAYIN FIRSATLARDAN YARARLANIN!!!

FİLM İZLEYEMİYORSANIZ BİZE ÜCRETSİZ DANIŞABİLİRSİNİZ

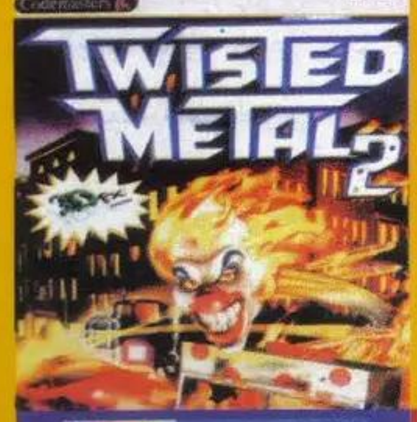


EN SON OYUNLAR:

SIMCITY 3000
GRAND THRFT
TOURING CAR
DUKE NUKEM NW
BATTLESPIRE

EN SON FİLMLER:

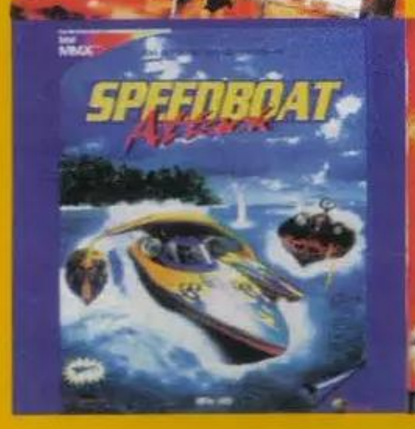
TITANIC
MORTAL KOMBATII
ALIEN 4
ASGOODASITGETS
WAG THE DOG

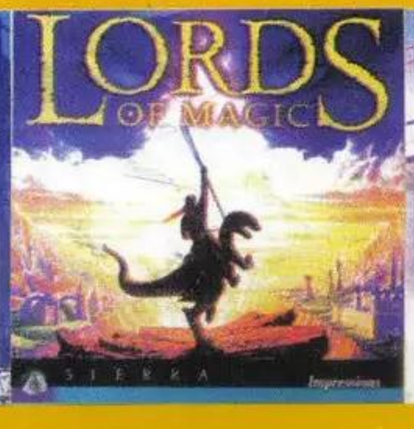


2 GÜNLÜK CD FİLM KİRASI 450.000

FİFA'98 TURNUVASINA HERKESİ BEKLİYORUZ

ADULT CD'LERDE DAMPİNG! 1.950.000





YAPMIYORUZ!!!

YALNIZCA İDDİA EDİYORUZ:
TÜRKİYE'DE HİÇ BİR YERDE
BÖYLE BİR ARŞİV YOK...
RÜZGAR GİBİ GEÇTİ'DEN TİTANİC'E
KADAR ARADIĞINIZ FİLMLERDEN,
FULL THROTTLE'DAN SİMCİTY3000'E
KADAR YÜZLERCE ÇEŞİT OYUNA DEK
ARADIĞINIZ HERŞEY
ACRON MULTIMEDIA PC CENTER'DA!!!

DAHA UCUZU YOK!

CÜZDANINIZI SEVİYORSANIZ BİZE DANIŞMADAN UPGRADE YAPTIRMAYIN

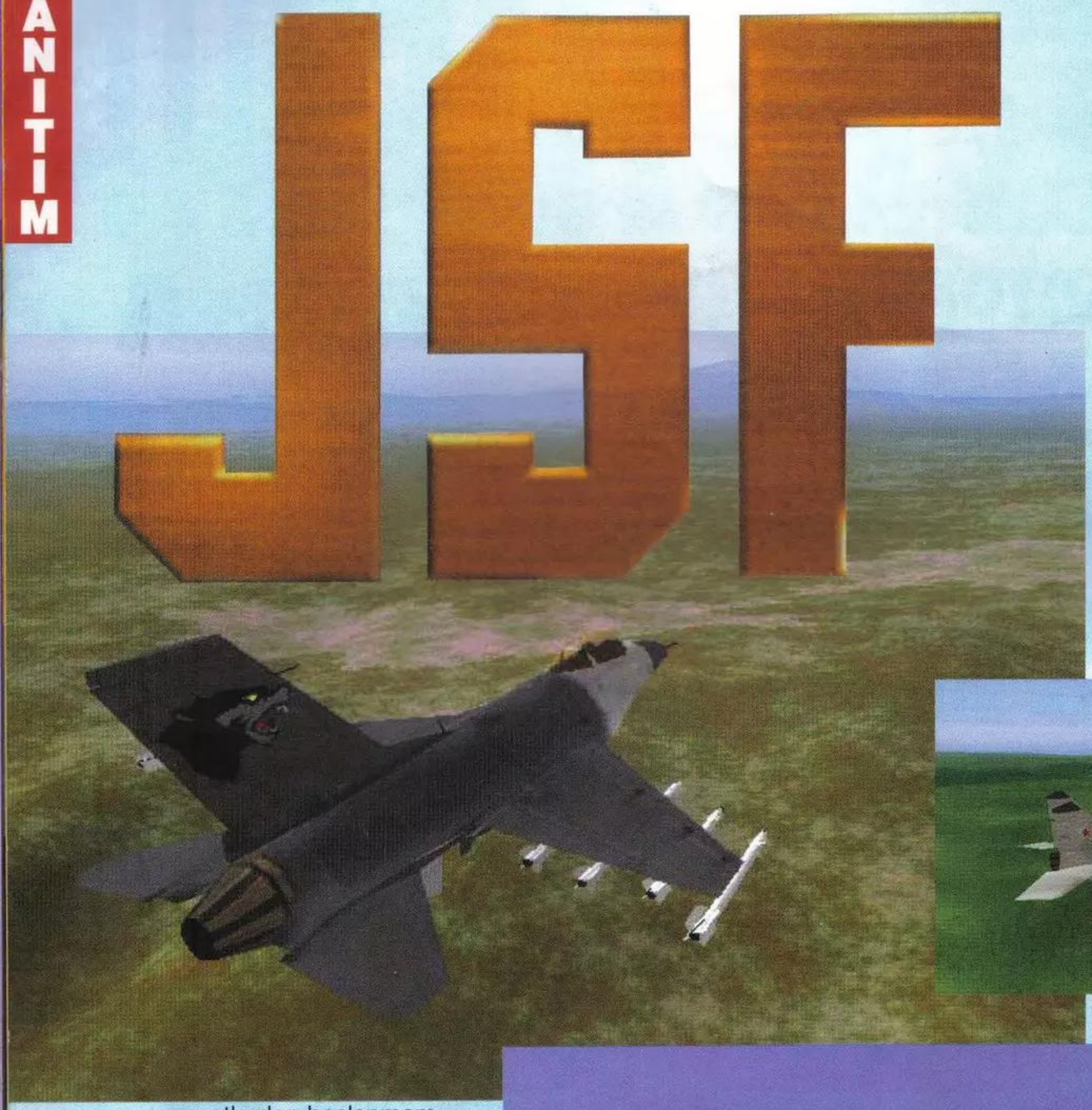
MMX STANDART
166 MMX INTEL
2.1 GB HDD
16 MB RAM
2 MB S3 MPEG
14" DIGITAL 0.28
FLOPPY
WIN'95 KLAVYE
MOUSE
575$ + KDV

MMX MULTIMEDIA
200 MMX INTEL
2.1 GB HDD
16 MB RAM
2 MB S3 MPEG
14" DIGITAL 0.28
16 BIT SES KARTI
24X CREATIVE CD
FLOPPY
WIN'95 KLAVYE
MOUSE
795$ + KDV

ACRON
MULTIMEDIA PC CENTER

YAKUT SOK.YAKUT PASAJI
No: 9/13 BAKIRKOY / İST.
TEL: (0212) 660 2722
FAX: (0212) 570 5120

JSF



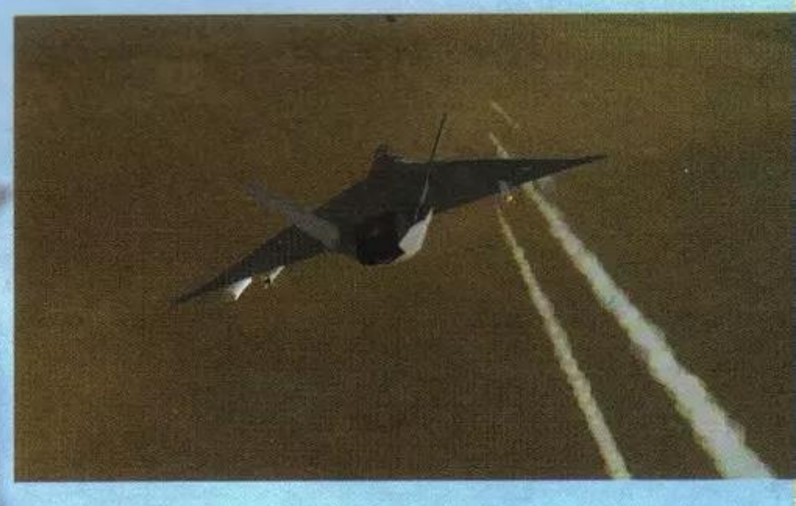
Jetlerden hoşlanmam... Hoşlanmam çünkü bütün o ihtişamlı görüntülerine rağmen onları hiçte asil bulmam. Teknolojik bir harika olmalarının haricinde bir ace'in tercih edebileceği hiçbir özellik arzetmezler. Bu yüzden olsa gerek İkinci Büyük Savaş'ın ardından isim yapmış büyük pilotların yetişmediği görülmektedir. Siz o Top Gun türü abuk Yankee özentisi filmlere aldanmayın. Jetlerin icadıyla birlikte (bakınız II.Dünya Savaşı, III.Reich'ın son günleri) Top Ace'lerin gökyüzündeki o müthiş mücadeleside tarihe karışmıştır.Ne o ya! Bilgisayar hedefi saptasın. Hedef dijital kaskta belirsin senin yapacağın ateş switch'ine basmak olsun. Bunun kolay olmadığını bu işi yapan insanların kılı kırk yararak yetiştirildiğini biliyorum. Ama yine de güdümlü roketler, otomatik pilot ve diğer zımbırtılar bana çok ters geliyor, beni sıkıyor, beni boğuyor. Bu yeni nesil zibidi pilotların zeki olduklarını düşünebiliriz ancak hiçbiri o eski adamların tahtına oturmayı haketmiyorlar.
İşte Joint Strike Fighter'ı böyle bir ruh hali içerisinde açıklıyorum. Bir F-15 ya da Mig-29'u kullanmak zevkli olabilirdi fakat durmak bilmez lanet olası teknolojinin son eseri bir X-32 Boeing yahut X-35 Lockheed içinde bulunmak, şahsımı kusturmayı başardı doğrusu. Uzay gemisi kullanıp Marslılarla yıldız savaşçılık mı oynuyoruz yoksa beynelminel kötü Rus ayısınımı tekmeliyoruz belli değil. Ama belli olan bir hadise var ki o da jet uçak simulasyonlarının gittikçe ucuz, bayıcı ve sıkıcı tekrarlar içeriyor olması. JSF ise bir-iki orijinallik haricinde benim uzun zamandır oynadığım en ktü simulasyonlardan biri. Neden?

Sebep 1: Senaryo rezalet. Ivan yine başrollerde. Özünde en az Ivan kadar adi ve kalleş olan Yankee George dünyayı onlardan temizleme cesaretini (!) kendinde buluyor ve beşeriyetin bekaası uğruna kendini feda (!) ediyor. Daha sonra hızını alamayıp nasıl olduysa bütün ülkeyi ele geçirmiş uyuşturucu baronlarını kırıp geçiriyor. Tabii bütün bunlar JSF'i kötü bir Amerikan propagandası haline getirmiş.

Sebep 2: Oyun açık bir taklit,bir özenti. Alın F-22 Lightning II'yi vurun F-29 Retaliator'e çıkarın ortaya Joint Strike Fighter'ı. F-29'da savaşın kademe kademe ilerleyişi burada da var ve ben bu olayı orada da sevmemiştim. Atmosferin içine eden bir durum olarak görüyorum bunu. Beğenen beğenir, şahsım tarafından tutulmamıştır. Grafik açısından ise F-22 II (diğer bir rezil simulasyon olur kendileri)' ye benzemekle beraber dikkatle incelendiğinde JSF'in görüntülerinin daha basit olduğu farkediliyor. Bunun sebebi bütün harbi güzellikleri 3DFX için kullanmış olmaları sanırım.

Sebep 3: Oyunun presentation kısmına hiç önem verilmemiş. Aynı hata F-22'de de vardı. O kadar hadise oluyor ama bunların hiçbiri size görsellik

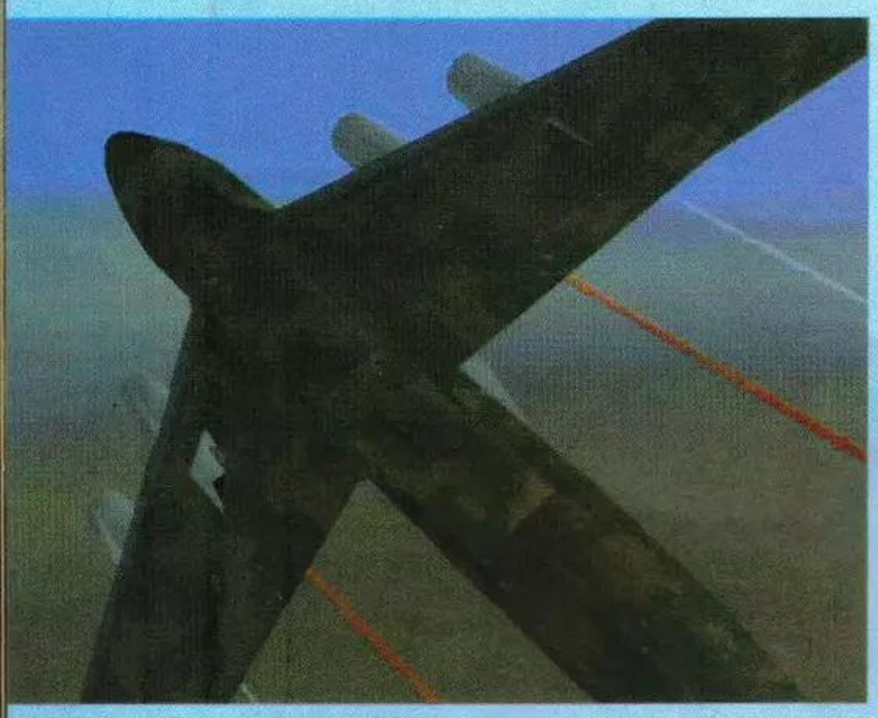
açısından yansımıyor. Kısaca kara kuru yapılmış biraz. Bu da oyunu tek CD'ye sıkıştırma gayretkeşliğinin etkisi olsa gerek.
Sebep 4: Sesler ve özelliklede telsiz konuşmaları bana çok yavan geldi. Neden böyle yapılmış bilmiyorum ama makinemin nacizane hızı yahut ses kartımla ilgili bir problem olabilir.
Gördüğünüz üzere bence oyun her açıdan kötü. İllaki açıklama istiyorsanız alın işte;
Klasik sayılabilecek kısa bir intronun ardından zart diye menüler çıkınca biz de henüz oyunun başında soğuyuveriyoruz. Burada karşımıza muhtelif seçenekler çıkıyor;
DOGFIGHT: Adından anlaşılabileceği gibi mavi göklerde sinek avlıyorsunuz. Yalnız bu sandığınız gibi komplike bir hadise değil. Daha çok alıştırma türünde bir olay. Boğuşmak istediğiniz saati **Time Of Day**'



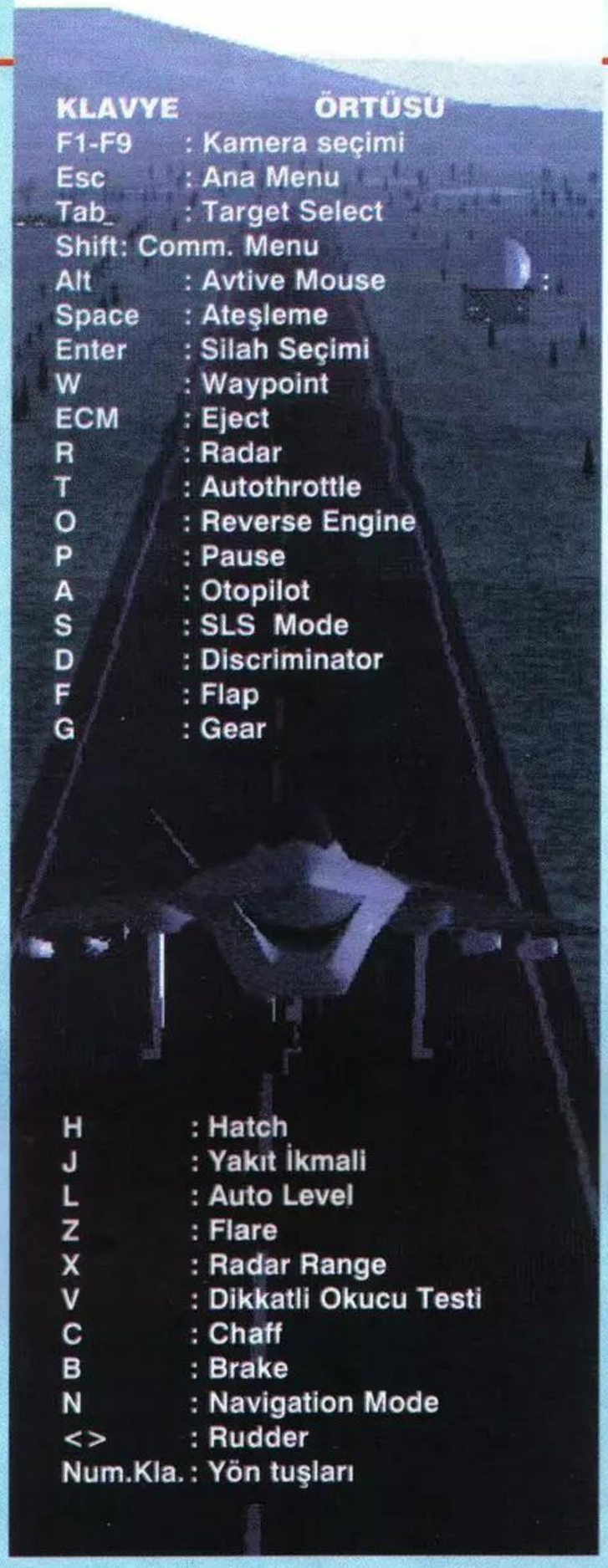
den, hava şartlarını **Weather**'dan, kanat adamlarınızın sayısını **Number Of Wingman**'den, düşman sayısını **Enemy Per Wave**'den, karşınızdaki uçakların modelini **Enemy Aircraft,** düşmanın size olan başlangıç mesafesini **Enemy Distance**'den ayarladıktan hemen sonra dogfight'a güdümlülerin dahil olup olmayacağını belirleyip ardından senaryoyu seçip uçuşa başlayın.
Bu aşamada eğer güçlü bir pentiumunuz yoksa düşman ve wingman sayısında fazla açılmamanızı tavsiye ederim. Aksi takdirde oyunun inanılmaz yavaşlığı konusunda sorumluluk taşımam. Bir tavsiyede yalnız cannon kullanılması yolunda. Öbür türlü roket nereden geldi, bizi nasıl buldu, wingmanimiz yeri nasıl öptü, türünden sorular sormaya başlarsınız. Zaten campaign'de bol bol güdümlü silahlar kullanacaksınız. Burada dogfight'ın zevkini çıkartın.
QUIT: H...?
MULTIPLAYER: Adından gayet net anlaşılacağı gibi beni hiç ilgilendirmiyor. Internet üzerinde sörf yapmaya meraklılar veya serial kabloyla arkadaş katili olmak isteyenler için birebir.
OPTIONS: Aha...Her oyunun fix seçeneği. **Input Device**'tan mouse yada klavye kontrolünü seçebilirsiniz. Klavyeyi tercih edin. **Enemy Skill** düşmanın ustalık derecesi. Bırakın rookie'de kalsın (şimdilik). **Start On Runway** önemli çünkü buna OK demezseniz uçağınızı piste kendiniz götürmek zorunda kalırsınız ki bu çok kıl bir durum. Kalkışta ve dolayısıyla formation'da geç kalırsınız. Görev tehlikeye düşer. Anlayacaksınız... Gelelim cheat saçmalığına.

Easy Aiming: Hedefi daha kolay belirleme olayı. İlk kez uçuyorsanız mutlaka açın.
Easy Landing: İnişlerde kolaylık sağlar. Bu da çaylaklar adına son derece elzem bir seçenektir.
No Wind: Oyunun ender güzelliklerinden olan, hava şartlarının değişim hikayesinin (rüzgar) sizleri nasıl etkileyeceğini ayarlıyorsunuz. Özellikle dogfightlar için mühim bir hadise ama genelde lüzumsuz.
No Fadeout: Ani manevralar esnasındaki redout, blackout'u kapatır. Yüksek tansiyonlu ördekler namına hoş bir option.
No Turbulance: Milyonlarca dolarlık bebeğinizin canını tabiat olaylarıyla sıkmayın canım(hava boşluğu).
Measurement System: Gördüğüm en gereksiz seçenek. Bırakın Amerikalı efendilerimizin birim ölçüsünü kullanalım (US Standart)
Network Protocol: Kablo ve Modemlerle oraya buraya bağlanın işte. Ne biliyim nasıl olduğunu!!!
Oyunun pek çoğumuz için kader anı.
Bölücü bir options'da sıra. Grafik çözünürlüğü, düşük çözünürlük emulasyonu (yavaş makineler için denenmesi gerekli), obje ve mekan detayları, oyuna renk kattığı düşünülmüş bir dolu (duman, gölge, lens, partiküller falan filan) extra hızlı aletler için konmuş. İyi düşünün. Doğal olarak en altta asrın icadı (pöh!) 3DFX seçeneği.
Sesleride ayarlayıverin artık. Kötü telsiz mesajlarını buradan derhal kapatın derim (speech).
SELECT PILOT: Kendinize bir pilot yaratabilirsiniz. İsminizi ve kod adınızı girin. Oyunda ilerledikçe **stats**'tan yediğiniz haltlar hakkında bilgi edinebilirsiniz. Mevcut iki uçaktan birinide buradan seçin. Ardından oldukça iyi yapılmış filmleri seyredin (oyunun tek sevdiğim bölümü). Artık kariyerimize başlayabiliriz.
CAMPAIGN: Kliklediğiniz anda karşınızda senaryo seçimi beliriyor. Topu topu dört tane ama ne 4.
Afghanistan(Easy): Küflenmiş bir hikayenin reenkarnasyonu. Ruslar Afganistan'da.Senin görevin tabii kabul edersen Moskofu Afganın üzerinden tutup kendi tarafına fırlatmak. Nispeten kolay olduğu gerçek ancak siz yine de optıons'lardaki ayarlarda uçmayın.
Colombıa(Medium): Çalıntı uçaklar ve diğer askeri mühimmatlar sayesinde kolombiyalı druglord'lar ülkeye egemen olmuş durumdalar. Görevin belli. Zor, çok zor.
Korea(Hard): Kuzeydeki kızılların güneydeki pembelere taaruzuyla Kore yine karışmıştır. Ben bunların hepsinin 50'li yıllarda kaldığını zannediyordum. Bu senaryoyu şahsen hiç kurcalamadım.
Kola Peninsula (Very Hard): Ohhaa...Rus ayısı İskandinavya çıkıntısına çıkınca işler bir anda karışır ve dünyayı kurtarma

vazifeside Avrupalı dururken bize düşer. Başlarda çok kolay iken ani bir ivme kazanan en kazık senaryo.
Her neyse, birini seçin işte. Sonraki ekranda savaşın o anki aşaması hakkında malumatınızı alıp herbir haltı yönetip yönlendirdiğiniz haritaya gelin. **Target info**'dan objectivelerin üzerine gelerek dost-düşman hakkında görsel, metinsel bilgi edinin. İstatistiklere göz atın. Mission planner'dan waypointlerinizi belirleyin. Bunu **suggest**'ten computer'e bırakabilirsiniz. Sol üst köşedeki saatten zamanı ilerletebiliyorsunuz. Wingmanden görev arkadaşlarınızın uçak tiplerini falan seçin. Arm plane'le kuşunuzu donatın. Silahlanma esnasında görevinizin yer



hedeflerine karşımı yoksa air to air biçimindemi olduğunu bilin. Ona göre uçağınızı bir Fat Bird olmaktan kurtarabilirsiniz. Missile'lar ve bombaları tek tek açıklamak isterdim ama ben bu yazıdan bıktım. Sizde yeterince sıkılmışsınızdır. Bu geyiği okumayı bırakıp hala oyuna başlamadıysanız şimdi beraberce start alabiliriz.
TAKE OFF: Uzunca bir yüklemenin ardından eğer *start on runway* 'i açmadıysanız hemen shift'e basın. *Tower*'la bağlantı kurup kalkış izni alın. *Rudder*'i kullanarak(> ve <) tower'ın size emrettiği piste yönelin. Burada throttle çok az arttırın (2). Devrilmeden piste ulaşırsanız 1'den 9'a kadar tuşlarla hızlanın ve havalanın. F2 ile virtual cockpite girip tam kaskınızdan hoş görüntüler elde edebilirsiniz. Numerik klavyeyi kullanarak hemen önünüzde size bakan aygıtlara zoomlayabilirsiniz. Bu olay ayrıca hoş. Hatta oyunun tek hoşluğu diyebilirim. Klavye örtüsünün sayfanın bir yerlerinde olacağını sanıyorum (Red Baron II'de de böyle bir iyi niyete kapılmıştım ama olmamıştı. Bu defa ümitsizim). Uçuş sırasında 0'la afterburner'ı açabiliyordum. Artı ve eksi hızı arttırıp azaltmama yarıyordu. (Backspace) missile seçimi, tab hedef seçimi, F tuşları klasik olarak farklı görüntüler elde etmemize yararken, (w)



waypoint belirlememizde faydalı oluyor ve bizi mest ediyordu. (CTRL) ile (E) paraşüt olayını

devreye sokarken, (R) radarı aktif-deaktif etmemizi sağlarken (X) radar range'imizi ayarlıyordu. (C) ile chaff'ı, (Z) ile flare'ı devreye soktum. Hava ve teker frenleri bütünüyle (B) ile sağlanıyordu. (N) navigatıon mode'da gece görüşü kullandırır. (M) size otomatik pilotta track moduna girme imkanı tanır. (Enter)'in silah seçimi, (A)'nın otomatik pilot, (L)'nin zahmetsiz düzleme dönme, (H)'nin missile sallamak için kapakları açma, (G)'nin tekerlek açıp kapama, (F)'nin flaplar için olduğunu gördüğünüzde hiç şaşırmayacağınıza eminim. Bütün bu hikayeler hemen hemen tüm simulasyonlar adına geçerlidir. Hiç bir halta yaramayan (Ctrl) ve (S)

kombinasyonu sizi eğlendirebilir. (page up) ve (page down) gereksiz kamera oyunları için birebir. Diğer abuk tuşlarıda kendiniz bulun artık.
Bir berbat açıklamanın daha sonuna geldik. JSF hakkındaki yorumumu başta biryerlerde belirtmiştim. Yine de yabancı dergilerin bu oyunu %80'in üzerinde değerlendirdiklerinide belirtmekte fayda görüyorum. Zevk ve renk ebedi kuralına karşı gelmek bizim haddimiz değil. O açıdan yazdığım bütün edebiyatı bir kenara bırakıp JSF'i alabilirsiniz. Bunca laftan sonra ne alaka demeyin.Alın ve görün. Eyvallah...

⊠Ertunç Burak

FİRMA: EIDOS INTERACTIVE
TÜR: SIMULASYON
SİSTEM
Pentium 120
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %72

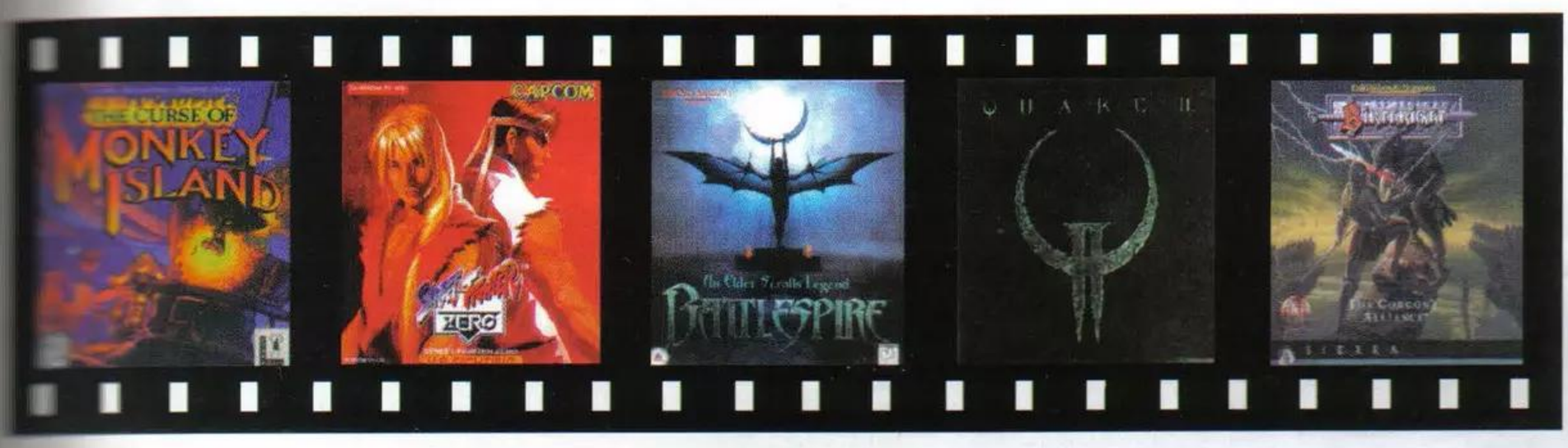
TOPTANCILARIN TOPTANCISI KUTAI COM

CD OYUNLARINDA DA İDDİALI!

YENİ OYUNLARIMIZDAN BAZILARI:

TOMB RAIDER II	S.W. REBELION
MORTAL K. TRLOGY.	XvsT BoP
STARCRAFT	TOTAL ANN.
HELLFIRE	DOMINION
BATTLESPIERE	TWISTEDMETAL2
QUAKE II	SIMCITY 3000

Kırmızı yazılmış oyunlar diğer bir çok oyunla birlikte Mart ayı içerisinde stoklarımızda olacaktır. Sınırlı sayıda CD geleceği için siparişlerinizi bir an önce geçmenizde fayda vardır.



SESİNİZ ÇIKSIN!

SPEAKER DEĞİL,

TURANDO

*TÜM MODELLER MANYETİK KORUMALIDIR.
*ADAPTOR GEREKTİRMEZ,
POWER SUPPLY ÜZERLERİNDEDİR.
*TÜRKİYE DİSTRİBÜTORÜ KUTAİ COM LTD. ŞTİ

HAYALİNİZDEKİ ÜRÜNLERİ

HAYALİNİZDEKİ ÇEŞİTLİLİKTEKİ

SARF MALZEMELERİMİZ

HAYALİNİZİ DURDURACAK FİYATLARLA!

MIM
DİSKETLERİ
TÜRKİYE
DİSTRİBÜTÖRÜ

ONLINE SİPARİŞLERİNİZ ve BAYİLİK BAŞVURULARINIZ İÇİN:

www.marketultra.com

KUTAI COM

ULUSLARARASI ELEKTRONİK SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
BÜYÜKDERE CAD. SİVRİTAŞ SOK. NO: 11/1 MECİDİYEKÖY / İSTANBUL
TEL: (0212) 266 6151 - 266 7319 - 266 3325 - 266 4722
(0212) 273 2855 - 273 2856 FAX: (0212) 266 0353
WEB SITE: www.kutai.com.tr

Lucas Abi, abi n'aaptın sen ya. Rezil ettin güzelim konuyu. Elin Origin'i Wing Commander'la piyasayı götürürken sen üttürükten multiplayer oyunu çıkardın ya. Yav çıkar, çıkarmana bir şey demiyoruz. Ama biz Star Wars hayranlarını da düşün biraz. Ne güzel simülasyon motoru yapmışsın, bütün gemileri oyuna katmışsın, wingman komutları koymuşsun. Ama nerde hikaye be Lucas Abi? Nerde Vader, nerde Boba Fett? Nerde Lucas Arts'ın sürükleyici oyun stili? Ha? Sustun konuşmuyosun? Bastırdık parayı aldık X-Wing vs. Tie Fighter'ı, eve geldik ne gördük? İki koskoca cd ve kooocaman bir hiç. Naaptım ben multiplayer Cd'sini biliyon mu abi? Müzik Cd'lerimin arasına koydum. Arada bir müzikleri dinliyorum o kadar. Vader'dan emir almak ister bu deli gönül. İmparator'un elinden rütbe almak ister. Rebelleri köşe bucak kovalamak ister, asteroid kuşağına dalmadan önce haklamak ister bu deli gönül. Gönlümün istediği en son şey, ucubik bi datapad'den emirleri alıp, x-wing kovalamaktır Lucas Abi. Abi ben sana bişey demiycem artık, seni Allah'a havale ediyorum. Saygılar, yengeye selamlar Kardeşin Hüseyin.

XvsT'ın single mission'larını bitirdiğim gece yazmıştım bu mektubu Lucas Abi'ye. Bayağı zaman olmuş be. O zamandan beri elimi bile sürmedim o Cd'lere. Emektar Tie Fighter'a devam dedim. Dedim dedim ama Wing Commander: Prophecy'i gördükçe, böyle bir kıskandım, bir kıskandım. "Allah'ım" dedim "Niye Lucas Arts böyle oyun çıkarmıyor? Vader'dan, İmparator'dan vazgeçtim, Vader'ın sanal olarak ümüğünü sıktığı gemi komutanlarından biriyle muhatap olsam, o da yeterdi bana". Ben böyle yalvarırkene, sessizce, hiç gürültü yapmadan bi oyun sıçrama yapıverdi Kamer'in altuzayına; XvsT: Balance of Power.

THE FORCE IS WITH YOU, YOUNG SKYWALKER. BUT YOU ARE NOT A JEDI YET.

Balance of Power, yeni bir oyun değil ne yazık ki. Lucas Arts'ın, XvsT çıktığında single mission'ların dandikliğinden dolayı aldığı tepkilerden hemen sonra ilerde bu açığı kapatmak için çıkaracağını söylediği mission Cd'si. Yani bu eklentiyi oynayabilmek için XvsT'ı ilk aldığınızda gaza gelip Cd'leri parçalamamış olmanız gerekiyor. Yeni eklentimizi install etmek için XvsT oyununun önceden install edilmiş olması gerekiyor. Balance of Power install edilmiş oyunu bulacak ve gerekli kompenentleri oyuna ekleyecektir. 3D hızlandırıcı kartları olanların dikkatine; bu komponentler arasında 3D kart desteği de yer almakta.

XvsT
X-WING vs TIE FIGHTER
Balance of Power

ONLY YOUR HATRED CAN DESTROY ME

Oyunumuza başladığımız zaman, açılıştaki demoda yeni bişeyler görmeyi umut ediyoruz. Bakıyoruz, ı-ıh aynı demo bi değişiklik yok. İyiden iyiye kıllanıyoruz, "yoksa keleğemi geldik yine" diyerek içimizden. Ama kardeşimize durumu çaktırmıyoruz, o sol cenahtan hemen omuzumuzun üstünden demoyu kesiyor (-Abi bu yeni Star Wars oyunu mu? *-Evet, yeni bu, bana mutfaktan kola-kurabiye falan getirsene* -Yaaa kendin al banane *-Sen ev ödevlerini yaptın mı bakiim* *Tamam getiriyom **Aferin*). Böyle gücün kötü yanını kullanıp, kardeşimizi başımızdan savarak mission'lardan birine girdiğimizde, birde bakıyoruz ki sol taraftaki düğmelere bir yenisi eklenmiş: **Campaigns.** Allah diyerek diyerek ona basıyoruz hemen. Bu arada pilotumuzu da create etmeyi unutmuyoruz tabii. Artık gönlünüze göre Rebel mi olursunuz, Imperial pilotu mu olursunuz size kalmış (herhalde bu oyunun tek iyi yanı da bu). Pilotunuz gücün hangi tarafına geçtiyse o tarafla ilgili bir campaign oynuyoruz. Zaten toplam iki adet campaign var; **Rebel Campaign** ve **Imperial Campaign.** Sırası gelmişken campaign olayına da bir açıklık getirelim der bu deli gönül: Campaign'lerin her biri, konu olarak birbiriyle ilişkili 15 mission'dan oluşuyor. Mission'lar ise 5 uçuşluk görevlerden meydana geliyor. Bir uçuşu başarıyla bitirmeden campaign'de bulunduğumuz noktadan bir adım bile ilerleyemiyoruz. İlla bitecek o görev. (-Abi getirdim kurabiye *-Ha? ne? Ah sağol canım kardeşim benim, güç seninle olsun* -Sağol abi *-Abi deme bana benim adım Anakin. Gelecekte gücün kötü tarafına geçicem ve ismimi Vader olarak değiştiricem. Bana katıl evrene berberce hükmedelim kardeşim, it iz yor destini* -Peki Abi -*"Es yu viş" diycen olm alala gücümün tersiyle çarpmiim bi tane şindik*)

NO! TRY NOT. DO... OR DO NOT. THERE IS NO TRY.

Oyunun genel oynanışında bir değişiklik yok. Bir kaç tuş eklentisi var, onlara değinelim:
Alt+S: Uçuş esnasında ekrana çıkan sarı renkli sistem mesajlarını açıp kapamak.
1-4: Multiplayer oynarken savuracağımız küfürleri bir tuş dokunuşuyla yapabilmek için. Config ekranından değiştirebilir.
Page Up & Page Down: Mesaj Log açıkken mesajları hızlı bir şekilde yukarı aşağı kaydırabilmek.
Spacebar: Biliyoruz bu tuş eskiden de vardı ama artık multiplayer uçuşlarda wing commander'ımız bir emir verdiği zaman, onaylama işlemini de burdan yapıyoruz artık.
M: Taktik Haritaya geçiş. Bu sırada aracımız düz uçuşa geçer.
Shift-M: Bu komutla da haritaya geçiyoruz

ama aracın kontrolünü astromech tipi robotumuza (R2D2'yu hatırladınız tabii ki) bırakıyoruz. O bizim yerimize olaya devam ediyor elinden geldiğince.
Bu arada bir kaç adet yeni gemimiz var. Rebel tarafına bir starfighter eklenmiş;
B-Wing: Oldukça sağlam bir shield'a ve bir o kadar sağlam ateş gücüne sahip olan bu gemi, Rebel'lerin favori gemileri arasında yer alıyor.
İmparatorluk güçlerinde ise yeni bir starfighter mevcut değil, ama yeni bir carrier mevcut;
Super Star Destroyer: Bu devasa carrier'in yanında diğer Star Destroyer'leri bebek gibi kalıyor. Oyun içinde Super Star Destroyer, ateş gücüyle İmparatorluk fighter'larına büyük destek sağlıyor. Sanırım Lucas Arts, en sonunda destroyerleri ve diğer büyük gemileri yeterince büyük yapmadığını farketmiş olmalı. Ayrıca bunlar dışında bir kaç yeni transport ve büyük gemi de mevcut.

IF YOU ONLY KNEW THE POWER OF THE DARK SIDE

Şimdi bu campaign'lerde karşımıza çıkabilecek görev türlerine bir göz atalım.
Superiority: Bir bölgedeki uçuş üstünlüğünü ele almak olarak çevrilebilir güzel türkçemize. Etrafta düşman fighter'ı bırakmayın anlamında.
Heavy Attack (veya Strike): Büyük hedeflere saldırı. Duruma göre yoketmek veya hasar vermek anlamına gelebilir.
Suppression: Bir saldırı görevine destek veya korunması gereken bir gemiye zarar verilmemesi amacıyla düşman silah sistemlerine (turrets, mines vs) saldırmak.
Recon: Bir düşman gemisini tarayıcılarla araştırmak. Bunun için gemiye bayağı yaklaşıp kısa bir süre kilitli kalmak yeterli. Ekranda geminin inspect edildiğine dair bir mesaj alırsanız, gemi incelenmiş demektir.
Inspection: Doğal (astreoid, kaya, vs) veya ne olduğu bilinemeyen (ufo, zebani, kapaktaki geri sayım, vs) cisimleri tarayıcılarla incelemek (bkz. Recon).
Intercept: Düşman fighter'larının gemilerimize ulaşmalarını önlemek amacıyla yapılan savunma amaçlı saldırıdır.
Escort: Dost bir geminin bir yerden başka bir yere güvenlik içinde uçmasını sağlamak için eşlik etmek.
Patrol: Standart devriye uçuşları.
Protect: Uzaydaki hareketsiz bir objeyi düşman saldırılarından korumak. Hareketsiz gemiler veya platformlar bu kategoride bulunuyor.
Interdict: Düşman depoları veya bakım istasyonlarını yoketmek veya hasar vermek.
Disable: Düşman gemisini etkisiz hale getirmek. Bunun için gemiyi yeterince ateş altında tutup, patlatmayacak kadar hasar veriyoruz. Böyle bir durumda gemi teslim oluyor ve motorlarını durduruyor. Eğer gerekiyorsa Recon prosedürünü yerine getiriyoruz ve askerlerle dolu bir gemimiz, düşman gemisini bordalayıp el koyuyor.

THIS IS GOLD LEADER. WE'RE STARTING OUT ATTACK RUN

Oyunun zorluk ayarları var ama ne kadar seviyeyi düşürürseniz, alacağınız puan o kadar azalıyor. Alacağınız puan da rütbenizi doğrudan etkiliyor. Bana kalırsa fazla elleşmeyin derim. Ama baktınız ki iş zora

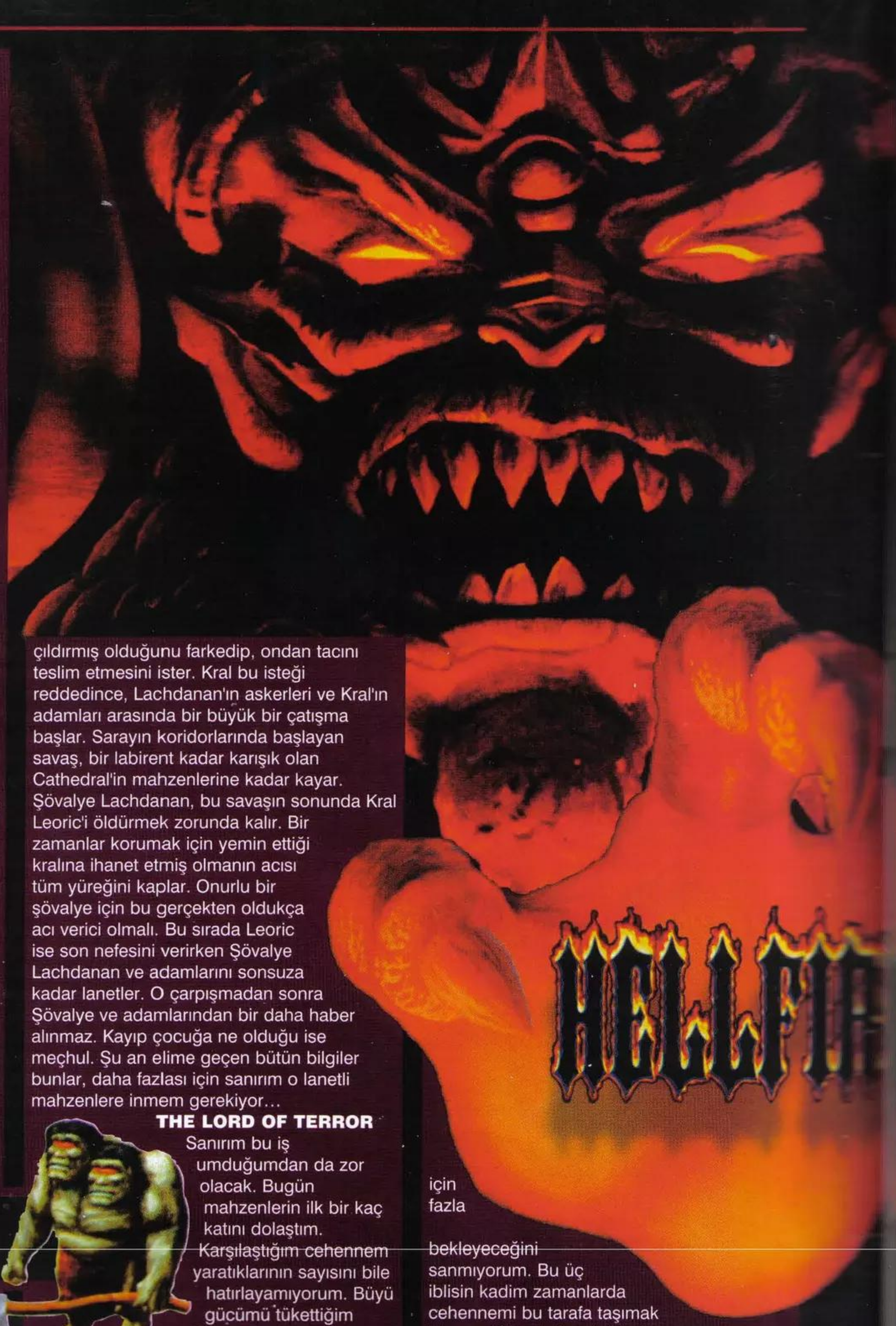
bindi, eh o zaman yapın bişeyler bari. Lucas Arts bu oyunla taa en başta yaptığı ayıbı kapatmaya çalışmış gibi görünüyor.
Campaign'ler bir storyline izliyor ve bu hiç değilse oyunun sıkıcılığını bir miktar azaltıyor. Her mission'u (5 uçuş) bitirdiğimizde görevle ilgili bir video film izliyoruz. Ama hala efsanevi Death Star kapışmaları oyuna dahil edilebilmiş değil. Bana sorarsanız, inşallah dahil de edilmez. Amiga'da tel vektör grafiklerle Death Star'ın etrafında attığım attack run'lar aklıma geldi birden. Bu yüzden Death Star gibi güzel bir senaryo objesinin XvsT içinde harcanmasına gönlüm razı olmaz. Wing Commander: Prophecy gibi güzel bi hikaye üzerinden giden bir oyun en büyük dileğim olurdu.

HE'S ON ME TIGHT, I CAN'T SHAKE HIM... I CAN'T SHAKE HIM.

Biraz da öneriler:
- Recon görevlerinde inceleyeceğiniz gemi teslim olmamışsa ve incelemek zorundaysanız, gemiye tam arkasından yaklaşın. En arakada motorlar olduğu için geminin kör noktası burasıdır ve ateş altında kalmadan incelemenizi yapabilirsiniz. Ama fazlada motorlara yanaşmayın, hasar alıyorsunuz.
- Eğer bir görevi geçemiyorsanız, hemen zorluk seviyesini değiştirmeyin. Aynı görevi bir de diğer uçuş grubunda uçmayı deneyin. Belki avlayamazsınız ama bombalayabilirsiniz.
- İyi bir joystick bulun.
- May the force be with you... Always...

☒Hüseyin "As you wish" YEŞİLBAŞ

FİRMA: LUCASARTS
TÜR: UZAY SIMULASYONU
SİSTEM: Pentium 120, 16 MB RAM, 1 CD 75MB HARDISK
GENEL: %88



A WANDERER AT TRİSTARM

Tristram Kasabası'na geleli henüz fazla olmadı. Ama burası kesinlikle seneler önce arkamda bıraktığım kasaba değil. Büyü sanatını öğrenmek için çok zamanlar önce ayrıldığımda bu kasaba daha huzur dolu bir yerdi. Oysa şimdi koca bir savaş geçirmiş. Kasabanın üzerindeki laneti ise dağların ötesinden hissetmemek imkansız gibi. Gelir gelmez araştırmalara başladım. Yaşlılar ve tanıklardan pek çok şey öğrendim. Hikaye oldukça karışık, inanılmaz ve bir o kadarda acıklı. Kütüphaneden bulduğum bir yazıyı ise değiştirmeden buraya aktarıyorum:

"... kutsal, yardımsever Leoric, doğrunun ve ışığın savaşçısı, Westmarch'ın güney krallığından, Khandaras'a geldi. Soylu savaşçı Khandaras'da çok sevildi ve buradakilerin desteğiyle kendini Kral ilan etti. Onun adaletli yönetimine kimse karşı çıkmadı, çünkü o doğruluğun, ışığın dini Zakarum'un kutsal savaşçısıydı ve bölgeyi karanlık güçlerden koruyabilirdi. Bütün bunların dışında o gerçekten iyi bir kraldı. Krallığının bir göstergesi olarak bir saray ve bir de Cathedral yapılmasını emretti. Saray ve Cathedral için Tristram kasabası yakınlarında seçtiği arazi, kadim zamanın büyücü-savaşçılarına ait manastırın yıkıntılarını barındırıyordu ve saray bu yıkıntıların üzerinde yükseldi. Bilgeler ve yaşlılar, kralı, hala büyük güçler barındırdığı söylenen bu yıkıntılar için pek çok kez uyardı. Ama Leoric ne kadar iyi bir kralsa, bir o kadarda inatçı bir yaradılışa sahipti. Cathedral'in ilk taşları lanetli arazi üstünde yükselirken, gururla seyretti. Sarayı da bittikten sonra oraya yerleşti ve krallığını oradan yönetti."

Hikayenin bundan sonrası ise oldukça acıklı. Kral Leoric, bir süre sonra değişmeye başlar (eski manastırın etkisiyle sanıyorum). Artık etrafındaki danışmanlarının dışında kimseye güvenmez olur. Hatta danışmanlarının kuklası olup çıkar, özellikle de Başpiskopos Lazarus'un. Böylesine güçlü bir insanın bu hale düşmesi gerçekten üzücü. Bununla beraber bu etki, eski yıkıntılardan miras kalan kara kudretin de bir göstergesi sayılabilir. Düşüncelerindeki dengeyi gitgide kaybeden Kral Leoric, anavatanı Westmarch krallığının, kendi kralığını işgal edeceği gibi bir paranoid saplantıya kapılır ve etrafındaki ülkelere savaş ilan eder. Ordularını ve komutanlarını bu ülkelere saldırmak için gönderir. Halk krallarının dengesiz davranışlarından iyice huzursuz olmaya başlamıştır. Bu savaşın başlamasından kısa bir süre sonra Leoric'in tek ve biricik oğlu Albrecht kaybolur. Kral Leoric çok öfkelenir ve çok az kalan akıl sağlığını tamamen yitirir. Çılgına dönmüş olan kral, oğlunun savaşı protesto etmek isteyen Tristram Kasabası sakinleri tarafından kaçırıldığına hüküm getirir. Saray muhafızlarını kasabaya gönderip oğlunu aramaları ve kasaba halkına gerekli cezayı vermelerini emreder. İşte kasabanın böylesine acınası hale gelmesine, bu anlamsız öfke sebep olmuş ve bu katliamdan çok az kasabalı sağ kurtulmuş. Bu sırada sınırda ki savaşta büyük kayıplar vermekte olan kutsal kahraman ve kralın ordularının komutanı Şövalye Lachdanan'a, kralının çıldırdığı haberi gelince, Şövalye Lachdanan, kralı durdurmak ve zayıfları korumak için ordusundan geriye kalanlarla saraya geri döner ve kasabanın mahvolmuş haline tanık olur. Kral Leoric'in huzuruna çıktığında, Kral'ın çıldırmış olduğunu farkedip, ondan tacını teslim etmesini ister. Kral bu isteği reddedince, Lachdanan'ın askerleri ve Kral'ın adamları arasında bir büyük bir çatışma başlar. Sarayın koridorlarında başlayan savaş, bir labirent kadar karışık olan Cathedral'in mahzenlerine kadar kayar. Şövalye Lachdanan, bu savaşın sonunda Kral Leoric'i öldürmek zorunda kalır. Bir zamanlar korumak için yemin ettiği kralına ihanet etmiş olmanın acısı tüm yüreğini kaplar. Onurlu bir şövalye için bu gerçekten oldukça acı verici olmalı. Bu sırada Leoric ise son nefesini verirken Şövalye Lachdanan ve adamlarını sonsuza kadar lanetler. O çarpışmadan sonra Şövalye ve adamlarından bir daha haber alınmaz. Kayıp çocuğa ne olduğu ise meçhul. Şu an elime geçen bütün bilgiler bunlar, daha fazlası için sanırım o lanetli mahzenlere inmem gerekiyor...

BICLOPS: Hellfire'daki yeni dostların en sorunsuzlarından. Kafa başına bir göz, iki kafa, yani iki göz, korkacak bişey yok.

THE LORD OF TERROR

Sanırım bu iş umduğumdan da zor olacak. Bugün mahzenlerin ilk bir kaç katını dolaştım. Karşılaştığım cehennem yaratıklarının sayısını bile hatırlayamıyorum. Büyü güçümü tükettiğim çoğu zaman, pek iyi kullanamadığım kılıcıma başvurmak zorunda kaldım. Bütün bu uğraşlarımın sonucunda bir kaç büyü kitabı ve Başpiskopos Lazarus'a ait olduğunu sandığım bir günlük ele geçirdim. Günlüğü kafamdaki pek çok kırık parçayı ve parçaların kayıp kısımlarını bir araya getirdi. Kralın oğlu Albrecht, en güvendiği insanlardan biri olan Başpiskopos tarafından kaçırılmış. Başpiskopos'un hizmet ettiği tek efendi, kral değilmiş. Eğer bu allahın belası günlükte yazılanlar doğruysa, aman tanrım bunu düşünmek bile istemiyorum. Yazılanlar doğruysa eğer, Lazarus kara efendisini bu dünyaya getirmek için çocuğun taze vücudunu kullanacak ve Diablo Dehşetin Efendisi, Ruhların Yokedicisi tekrar dünyaya geri dönecek. Bu kitabı bulana kadar; tek amacım buradan gitmekdi. Ama Diablo tekrar bu dünyaya gelirse diğer iki kardeşi Mephisto ve Baal'i de yanına almak için fazla bekleyeceğini sanmıyorum. Bu üç iblisin kadim zamanlarda cehennemi bu tarafa taşımak için yaptıkları hala anlatılır. Bu yüzden birisinin Lazarus'u durdurması gerekiyor. Şu an kendimi o kadar güçlü hissetmiyorum ama mahzende bulduğum bir kaç sihirli eşyayı kullanır, yeni büyü kitaplarını okumayı becerirsem, Lazarus'u emeline ulaşmadan durdurabilirim sanıyorum. Eğer olurda başıma birşey gelirse günlüğüm benden sonrakilere yol gösterecektir.

IN TO THE HELLFIRE

Dün mahzenin 9 ncu katındaki araştırmalarımı bitirip kasabaya dönerken kasabanın güneyinde ineklerini otlatan bir çiftçi gördüm. Çok kibar biri benden bir ricada bulundu ve kıramadım onu. Kasabanın güneyindeki köprünün karşı tarafında irin dolu bir tepe oluştuğunu bu yüzden ineklerinin o tarafa gitmediklerini söyledi ve bana bir patlayıcı verdi. Burasını daha

TOMBRAT: Lara Croft'un pazar sabahları makyajsiz hali... Çok sivri dişleri olduğundan duruma göre çok tehlikeli.

önceden farketmemiştim heralde yeni oluşmuş olmalı. Patlayıcıyı irin dolu tepenin üzerine bıraktım. Tepe havaya ucunca aşşağıya doğru bir delik açıldı. Delikten gelen tuhaf sıcaklık yüzünden haritamda burayı Hellfire olarak isimlendirdim. İçeri inip biraz dolaştığımda kanım ikince kez dondu sanki. Bu allahın belası kasaba bütün kötülükleri üzerine çekiyor olmalı. Burada Diablo'ya bile ihanet edecek kadar alçak, Diablo'nun sürgünde esir tuttuğu iblisi Na-Krul'un izlerine rastaldım. Birisi, belki de bir Dark Mage tarafından tekrar serbest bırakılmış olmalıydı. Buranın en sonuncu katında Na-Krul'un hizmetkarlarından Defiler'a oldukça büyük bir savaş verdim ve yine bu katda Na-Krul'un yanına gitmemi sağlayacak bir harita buldum. Bugün ise haritada işaretlenmiş olan Cathedral'in bahçesindeki mezarın üzerine bu haritayı bırakınca mezarın kapağı aralandı ve cehennem ateşine doğru bir merdiven göründü. Bu merdivenden aşşağı inip bir kaç kat dolaştım. Şimdi dinleniyorum. Çünkü yarın Na-Krull'la karşılaşmayı planlıyorum. Edindiğim bilgilerin hepsini aşağıya yazdım ve bir kopyasını çıkarıp, köyde bırakacağım. Eğer bana bişey olursa benden sonrakilere yardımcı olması amacıyla.

GRAVEDIGGER: Zombilerin uzaktan akrabası, kürkle kafaya koyar (dliiink), eski amele kavgası esprisine yol hazırlar.

KNOWLEDGE İS POWER

WARP: Kendimi içinde bulunduğum yapının en yakın çıkışına teleport etmek için kullandığım yeni büyü.

SEARCH: Mahzenin diplerinde karanlık gitgide arttığından yerdeki objeleri farketmek oldukça güç, özellikle de yüzükler. Bu büyü sayesinde etrafımdaki objelerin etrafını mavi bir ışık kaplıyor. Kolayca farkedebiliyorum onları.

REFLECT: Bu çok özel bir shield büyüsü. Bunun sayesinde yaratıkların bana yaptıkları fiziksel saldırının bütün gücü geriye yansıtılıyor. Her ne kadar benim canım biraz yansa da, saldıran da hasar alıyor.

BERSERK: Bu gerçekten etkili bir büyü. Düşmanlarımdan birine yaptığım zaman hedef kişi dost-düşman ayırt edemiyor. Parmaklıklar arasındaki düşman grubundan bir kaç kişiye uyguladığım zaman hepsi birbirine giriyor.

WALL OF LIGHTNING: Ateşten duvar büyüsünün aynısı. Ama bu sefer elektrik akımlarından bir set çekiliyor. Böylece fire-resist yaratıkları da etkilemek mümkün.

IMMOLATION: Etrafı düşmanlarıyla çevrilmiş bir büyücü başka ne isteyebilir ki. 360 derece çevreme fireball atmamı sağlıyor. Oldukça güçlü bir büyü. Bu ancak çok güçlü mage'lerin bilebildiği ender büyülerden biri. Bunu öğrenebilmiş olmak benim için bir şeref kaynağı.

MONK: Ah, hayır bu bir büyü değil. Bu Tristarm'da geçen gün karşılaştığım ve benim için yeni sayılabilecek bir insan ırkı. Kasabanın tavernası Rising Sun'da biraz konuşma fırsatı buldum bir monk'la. Benimle mahzenlere gelmek istediğini söyledi. Kabul ettim, oldukça soylu, güvenilir ve sağlam bir karakter. Her konuda biraz yeteneği var, biraz mage, biraz warrior ve biraz da rogue. Ayrıca oldukça çevik, zor yara alan bir yapıya sahip. Mahzende yaratıklarla karşılaştığımızda elindeki sopayı her sallayışında, 2-3 yaratığı cehenneme geri gönderdiğini gördüm. O sopayı gerçekten iyi kullanıyor. Bir ara sopasını elinden düşürdüğünde, silahsız kalmasından dolayı onun için çok korktum. Ama bir insanın tekmelerinin bu kadar öldürücü olabileceğini hiç düşünmezdim. Gözleri de bir şahin kadar keskin. Benim search büyüsü yapmama gerek kalmadan herşeyi görebiliyor. Bir Monk'la sırt sırta savaşmış olmak bana onur verdi. Eğer sağ kalırsam bunu her yerde anlatacağım.

NA-KRUL: Bu iblis uşağının hakkında öğrenebildiğim tek şey. Düşmanlarıyla karşılaştığında görünmez olması. Görünür hale getirmek için; bulunduğu yerin kapısını açacak kolu çekmeden önce, kolun çevresinde bulunan üç adet kitabın içindeki büyülü sözleri doğru sırada okumak gerekiyor. Yoksa görünmeyen bir düşmanla kapışmak zorunda kalabilirim. O zaman zaten yeterince güçlü olan bu yaratıkla, asla baş etmem mümkün olmaz. Şimdi dostlarım, biraz dinlenmeliyim izninizle. Belki bir daha fırsat bulamayabilirim.

☒Hüseyin "The Lord of Terror" YEŞİLBAŞ

(Not: Hellfire, Blizzard Firması'nın Diablo isimli oyununun expansion pack'idir. Oynayabilmek için aynı firmanın Diablo isimli oyununun Cd'sine ihtiyaç vardır.)

FİRMA: BLIZZARD

TÜR: RPG

SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 35MB HARDISK

GENEL: %86

ARMED & DELIRIOUS

Saçmalamanın da bir anlamı olması gerekir değil mi? Hayal gücünün üstün örnekleri, zekice birleştirilmiş kalıplar ve düşünceler, isimler ya da sınırlarına gdemediğim diğer kurgu detaylar. Absurd'lüğünde kendine göre bir seviyesi vardır yani. Yoksa nasıl "saçmalama" maskesi altında ortaya çıkan yapıtları değerlendirebiliriz ki!

Peki ya ben nasıl değerlendireceğim şu elimde duran Armed&Delirious'u. Önce ismine bakıyorum: Korunmuş&Çılgın. Adından ve yukarıdaki paragraftan da anlaşılacağı üzreine hiçbir dünyevi standartlaa uymayan bir ortamda geçen delice bir macera. Hikaye şu (dilim döndüğünce): Hayvanlara işkece eden ailemizin karton üyeleri birbirinden garip dünyalar yaratmış olan Yüce Tavşan tarafından yok edilirler (ev büyük bir makasla kesilip uzayın derinliklerinde bir yere atılarak...). Yaşlı teyze Granny hariç. Kahramanımız Granny Teyze çalınan yemek kitabını bulmak ve ailesini araştırmak için etrafı karıştırmaya başlayacak ve evdeki birbirinden gereksiz ve alaksız eşyaları sütyenine (inventory) aldıktan sonra uçan çamaşır makinesi ile gezegenler arası bir yolculuğa çıkacaktır. Bundan sonra...

Granny'nin Mutfağı (VVK): Soldaki sandalyeyi sağdaki dolabın altına getirin; dolabın üzerindeki pembe şnorkeli alın; dolabın altınaki masanın üzerindeki Barlic Bread tarifine göz atabilirsiniz.

Hol (VV12): Merdivenlerden çıkalım.

Granny'nin Odası (VVQ): Yeşil seksi şişedeki Brandy'yi alalım; direğin altından tutarak sağa doğru çekelim; kovayı alıp dolanıp duran kurtçuğu yakalayalım, soldaki odaya...

Banyo (VVB): Çöp kovasını sola çekelim; yerdeki küçük alıyı alıp deliğin üzerine koyarak küçük bir tuzak hazırlayalım, çöp kovasının üzerine oturalım ki... Güneş yağımızı alabilelim; bi koşu hole.

Hol (VV12): Merdivenlerin solundan çıkalım.

Yemek Odası (VVI): Pencerenin altındaki uzaktan kumandaya bir el atalım; soldaki tabutu alalım; masadaki çekmeceden de Gearge'u porna dergisini alalım; merdivenlerin altından yatak odasına geçelim.

Yatak Odası (VVG): Tabloyu yukarı kaldıralım; kutuyu yerdeki küçük ayak izine bırakalım; soldaki çöp kutusuna bakalım; gizli geçitten yani çöp kutusundan içeri...

Gizli Geçit (VVE): Solda alltan ikinci çekmeceyi açalım; kendiliğinden açılan bu çekmecenin içindeki tape-recorder'ı alalım; yerdeki kapıdan yatak odasına ve ordanda hole...

Hol (VV12): Soldaki kasayı açalım ve içinden zilli pompayı alalım. Soldan dışarı...

Çalışma Odası (VVW): Soldaki çekmecenin içindeki askılığı ve atkıyı alalım; tren raylarının üzerine çıkalım; alete binip sağdaki kapıdan dışarı doğru sürükleyelim.

Haritada aşağıda ortadaki gezegene gidelim.

Gazbig: Sağda bulutun üzerindeki lastik bandı, solda sallanan yarım pusulayı alalım; kamyonun sol tekerleğine bakalım; eczacı bize hap veriyor. Şimdi haritada üstte sağdaki gezegene...

Telecom: Ortadaki siyah delikten Bua'ya...

Bua: Tam ayağımızın altındaki kayayı sağa itelim; soldaki deli gibi büyük iğneyi tuvaletin kenarına koyalım; kürek ile sağdaki çöplüğü karıştıralım şöyle 2-3 kere; sol taraftaki sarı metali yerde dolanan karıncalar ortalıkta yokken yere bırakalım. Biraz sabır ve arkaya doğru hamle...

Orman (BUC): Soldan yukarı...

Beşik KerteMEmesi (BUB): Üçgen şeklindeki tahta ve kütük ile üzerinde düğme bulunan ağacın altında bir kaldıraç yapalım; kangruyu solda gördüğünüz anda ağacın üzerindeki butona basalım; tekrar Gazbig'e gidelim.

Gazbig: Eczacıya beşiği verelim; bir çekiç ve müzik notalarını alalım; edelim. Beşik Kertememesine geri.

Beşik KerteMEmesi: Kangruyu takip ederek sadist-feminist'in odasına gelelim. İleri geri gidip gelen beşiğin durduğu yeri itelim ve böylece yeşil yaratığı yere düşürelim. Ve çekiç ile müzik notalarını önüne koyalım ki Duygu Asena'nın (!?) ilgisini çeksin ve dövülen herife bir tekmede biz attıktan sonra başının hemen üzerindeki yeşil kurutma makinasını alalım.

Gazbig: Donmuş olan eczacıyı bununla ısıtıp Çin Porselenini sütyene sıkıca yerleştirelim.

Haritada Gazbig'in sağındaki dünyaya gidip bar kapısından içeri girelim. Tilt Makinası (PB): Sağa doğru ilerlersek bir tilt makinasında olduğumuzu anlarız. İlk hedef sol ortadaki delik!

Silah Dükkanı (DDW): Masadaki zili bir kaç kez çalalım; suni-teneffüs adama Çin Porselenini verelim; bir kurşun alalım; duvardaki kulaklıkları da alalım; dışarı çıkalım.

Tiltte bu kez hedef sağ orta delik!

Bar (DDW): Bir bardak birayı masadaki kadına vermeden önce askılığı tuvalet kapısının yanındaki yere yerleştirelim; kadın tuvalete girdikten sonra kapılar açıkken yerleştirdiğimiz askılığa dokunalım; kadın tam kapıda gözüktüğünde bir kez daha dokunalım; kağıtlara el atıp oynamaya başlayalım; mızıkalım; Tercüman'ı alacağız. Bar kapısından dışarı. **DOORS:** Sağ alttan dışarı...

Yeraltı Koridorları (DNC): İleriye doğru yürümeye çalışalım; yeri sağ taraftan yukarı doğru kaldıralım; üzerinde kamera olan kapıdan içeri girmeye çalışalım; kapının sağına ve soluna doğru bir iki hamle yapalım; içeri girelim; ikinci kez içeri girelim; masasının başındaki görevliyi ayakkabılarına doğru eğilmişken atkı ile boğazlayalım; masanın üzerinde üç sıra (en solda küçük 4'lü, ortada kırmızı 3'lü ve en sağdada büyük 4'lü olmak üzere) düğmeler var. Bunları kullanarak parmaklıkları en sağa getireceğiz ve sağdaki iki hücre arasındaki kapıyı da açacağız ki teleskoplu odaya içerden ulaşabilelim. Bunun için sırası ve özellikle doğru yerleri ile ortanın en üstündeki, sağın en altındaki, solun en altındaki ve tekrar sağın en altındaki düğmelere bastıktan sonra ortanın ortasındaki düğmeye basalım; parmaklıkları sola doğru çekelim; teleskobu alalım; yerdeki kapaktan aşağı.

Berber (DNB): Ayağımızın dibindeki kapağı açalım; koltuğa bir güzel yerleşelim; Granny Teyze, bacaklarını hareket ettirdiği anda koltuktan kalmasına fırsat vermeden koltuğa tekrar

100 Başarılı Adventure Yıldızına sorduk:
'Bu oyun ve başroldeki nine hakkında ne düşünüyorsunuz?'

INDIANA JONES

Yazıklar olsun... Biz kaliteli adventure ütopyasi için ne şapkalar kırbaçlar eskittik. Bu yeni yetmelerin yaptığına bakın. Nenem yaşiında olmasa hemencik şurda kırbaçlardım (valla zevkine diil).

GUYBRUSH

Şu benim 8 renkli, düşük cözünürlükllü zamanlarda aldığım rollere bakın, bi de şu oyunda boşa harcanan render grafiklere bakın. Allah'larından bulsunlar diyorum, başka bişey diyemiyorum...

LAURA BOW

Bir kadın olarak (son oyunumdan beri çok şeyler oldu ama şimdi uzun hikaye) bu oyunun başrolundeki hanımdan utandığımı söylemeliyim. Bence bu rol bana verilmeliydi, hakkım yendi.

MATER-LU

Öncelikle benim adım Master-Lu diil, gerçek adımı hatırlıyamamış olmanızı ayıplıyorum, sonracığıma master-lu'nin riddle'i bu oyuna insanların nasıl para verdikleri sorusu yanında bir hiç kalır.

SIMON

Bana zamanında soytarı diyenler umarım şimdi utanıyorlardır. Bu oyun bir kez daha ispat ediyor ki komik olmak kolay diildir. Simon 3 mü? Komik olmayın lütfen.

klikleyelim; efemine berber aşağı düşünce kirpi ile konuşalım; onun yerine oturalım; Granny'yi sağdaki aynaya doğru çekiştirelim; basamaklardan aşağı…

Havalandırma Boşluğu (DNBH): Soldaki büyük vantilatörün dışını sola doğru çekelim; tam ortasındaki pimi de sağa doğru.

Bitki Üssü (DNH): Yerdeki kapağa musluk pompasını vantuzlayalım; dışarı çıkıp tekrar içeri girelim; en yakındaki bitki ile konuşalım; aynayı alalım; tercümanı soldaki alete takalım; biraz sağındaki sarkacı da alalım.

Yeraltı Koridorlarına (DNC) geri…

Koridorlar: En uzaktaki beyaz kapıdan içeri girmeye çalışalım; acaip yaratıklarla konuşalım; yolu sarı taşlar yakarak önümüzde açıyorlar; sarı taşlara basarak ilerleyelim. Kütüphane açıldıiii.

Kütüphane (DNL…): Sağdaki en büyük rafı sol alt köşesinden sola doğru çekelim; soldaki kitapların altından aşağı; vidayı kendimize doğru çevirelim; Gazbig'e.

Gazbig: Eczacıya teleskobu verelim; Gazbig'e girelim; sarkacın tavuk ile kullanalım; haritadan en üst ortadaki gezegene gidiveriyoruz.

Thing: Balonlu kayaya dokunarak arka kapıya geçiyoruz.

Arka Kapı (FFF): Kuyuyu iteleyelim; kuyu kolunu sağa doğru bir kez çevirelim; borunun kolunu sola doğru çevirelim; kovayı borunun koluna geçirelim; kuyu kolunu bir kez daha sağa çevirelim; yerdeki siyah geçitten aşağı…

Mağara (FFBG): Sudaki pembe kutuları alalım; soldaki çengele asalım; alttaki balık tankını alalım; Sağ alttan çıkalım.

Bahçe (FFC): Sağdaki meyvaları yere doğru çekelim; kurtlu kovamızı suya bırakalım; yeşil kafanın altındaki deliği yoklayarak yeşik kafayı alalım; yemyeşil bahçemizden arka kapıya geri (FFF) dönüyoruz.

Arka Kapı: Gaz istasyonuna girelim.

Gaz İstasyonu (FFX): Kutuya dokunalım; 3 kez numaraları döndürelim; kurta kurtlu posteri verelim (baseball şapkası); Arka kapıya geri. Kayanın arkasından çıkalım.

Dev (FFG): Mermiyi deve gösterelim; devin kemerini alalım; Thing'e geri dönelim.

Thing: Sağ üstteki dünyaya…

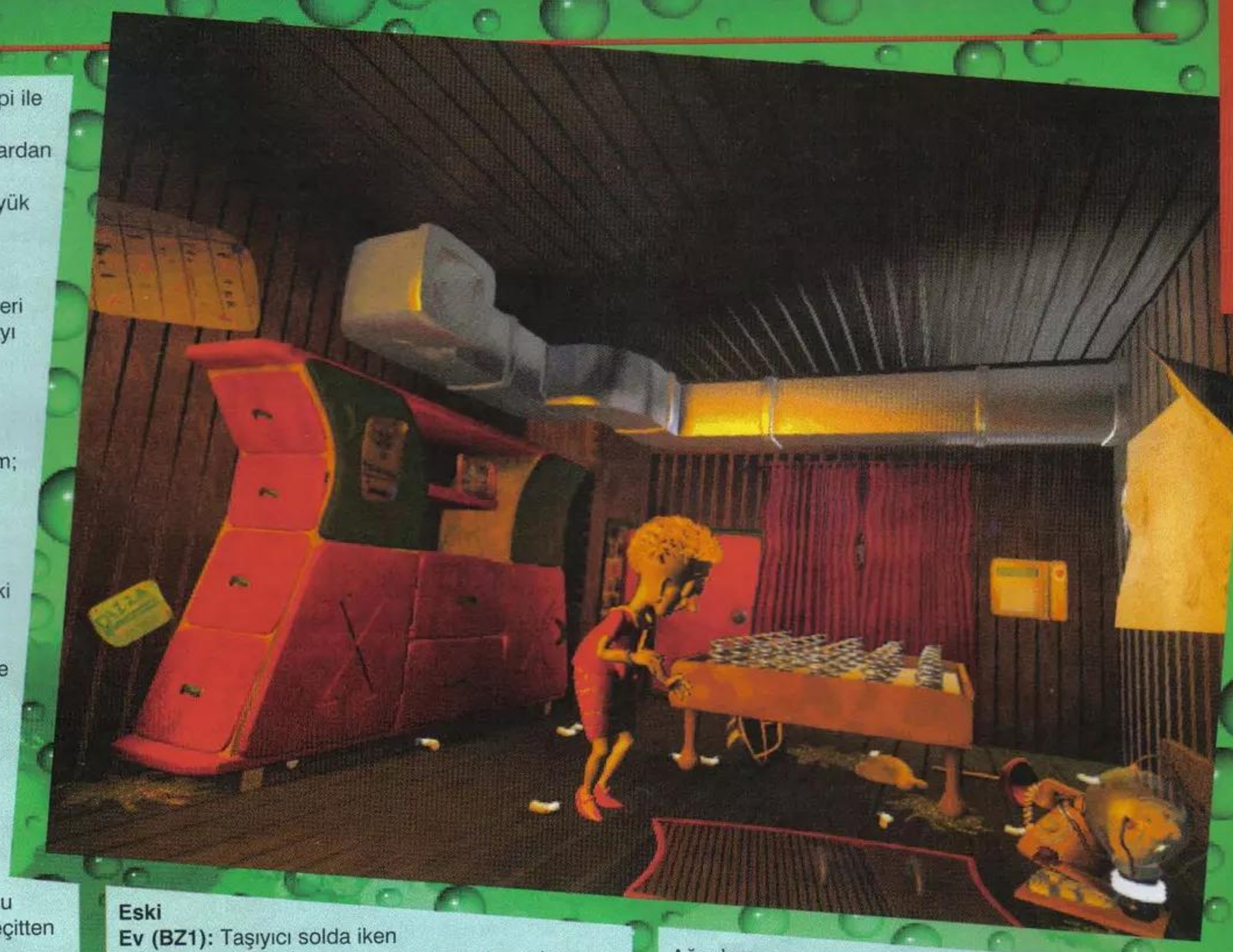
Kokulu Dünya (GR1): Arkadaki iplere bakalım; soldan çıkalım; GR2'den ortadan havuza geçelim; havuzda torbaya bakalım; geri dönelim; GR2'de plastik bandı soldaki kola kullanalım; devin kemerini konvoyöre takalım; tankıda üzerine koyalım; Büyük babayı alıp Thing'e geri döelim.

Thing: Sağ alttaki dünyaya…

Park (AFCT): Banka oturalım; ayağımızı kaldıralım; şnorkeli havuza kullanalım; yerdeki dinamaoyu alalım; soldaki otobuüse gidelim.

Otobüs (AFBS): Granny Teyzeyi ayıltalım; üstteki yeşil boruyu sarı yüze çekelim; sileceklere bakalım; yukarı çıktığımız anda lambayı alalım; el işareti ile çıkalım.

Sokak: Sağdaki eve girelim.



Eski

Ev (BZ1): Taşıyıcı solda iken torbayı içine koyalım; sağ alttaki kola uzanalım, ısrar da edelim; sağdan çıkalım.

Yeni Ev (BZ2): Balonlu kemiğe kaldıralım; çabucak altındaki örtüyü alalım; iskelete dokunalım; sokağa çıkalım; yolun en sonundaki eve gidelim…

Haritaya geri dönüp sol alttaki gezegene…

Yollar: Sağ alttaki çıkışa…

Roket Kenti (ALML): En yukardaki rokete bakalım; yanındaki yürüyen merdivenleri sağa itelim; üzerindeki düğmeye basalım; kapaktan girelim.

Müze Girişi (TMDR): Görevli bize doğru yürürken dönen kapıya doğru gidelim.

Müze (TMSL): Hızla tavandaki küre aynaya çıkalım; sağdan çıkalım.

Asma Bahçeler (TMCN): Sağdaki topu sola çekelim; topa bakalım; tüm mermilerini ateşleyelim; sağdaki ve soldaki duvarlara bakalım; yaratığın tutuğu paketi alalım; müzeye geri.

Müze: En alt katta soldaki resme bakalım.

Gazbig: Brandy ile corn flakes'I karıştıralım; karışımı domuzda kullanalım. Arka kapıya ve dev'in yanına geri gidelim.

Dev: Uçan eve gidelim.

Münerolog (FFN): Soldaki kolu aşağı çekelim; baygınlaşınca kolu tekrar yukarı getirelim; sağ kolu da yukarı; hava üfleyiciyi üzerinde kullanalım; mavi makinayı iki kez yoklayalım:

Yeraltı Koridorları: Soldan ikinci, kırmızı kapı…

Laboratuar (DNR): Sağdaki kolu döndürelim; üst sağdaki tüpleri emme makinasına doğru çekelim; yeşil yaratığı konveyörün altına koyalım; klozetin yanında soldaki düdüğe bakalım.

Thing:

Ağaçlara çıkmaya çalışalım.

Sıkıcı Ağaç (FWF): Yerin sağındaki çakıllara bakalım; ağaç ellerini hareket ettirince tekrar elleyelim; soldaki bisiklet.

Sanatçı Ağaç (FWG): Yerdeki akü; sağdaki köprü; köprünün eski yerinin sağındaki çalılık; masadaki zarf; bisiklet; lambamızı resmin altından sarkan soket ile kullanalım; resmi alalım.

Sıkıcı Ağaç: Skateboard.

Yaşayan Orman (FWT): Soldan çıkalım.

Müzikli Ağaç (FWC): Sol alttaki kalabalığa yaklaşalım; ağacın solundaki alanda echo (memo) makinesini kullanalım; kutuların üzerindeki küçük kutuyu alalım; Yaşayan Orman'da soldan çıkalım.

Radikal Ağaç (FWM): Peynir; kaya parçası; iki kez ok işaretini itekleyelim; tünel resmi; peynir; vidayı ağaçta kullanalım ve Telecom'a geri dönüp soldaki gezegene geçelim.

Haberleşme Merkezi (BPS): Teyzenin yanındaki kol, yeşil pencere, yeşil körlere beraber bi bakalım; yeşil pencerenin sağındaki üç üçgen pencereden ikisine dokunalım; sağ köşede yerde soldan sağa doğru a, b, c ve d diye isimledirebileceğimiz düğmeler var, a'ya bir, c'ye iki ve d'ye de 3 kez basalım; yeni kapıdan çıkalım.

Kontrol Merkezi (BPN): Kapının yanındaki paneli açalım; elektrik kablolarını açık panele çekelim; korumayı elektrik çarptıktan sonra korumanın yerinin yanındaki paneldeki sağ düğmeye basalım; kutudaki mouse'u alalım; yanıp sönen ışıklı kapıdan çıkalım.

Soyunma Odası (BPA): Vakumun ağzını masanın soluna çekelim; giysi yığınına bi bakalım; Kız duş perdesinin arkasına geçtiğinden mouse'u perde ile kullanalım; hızla vakumun ağını yukarı kaldıralım.

Kontrol Merkezi: Soldaki düğmeye basalım; yeni çıkıştan dışarı.

Gameshow (BPH): Bu oyunda çatal ve alışveriş sepeti tarafından yakalanmamaya ve sepeti büyük tekerleğin içine sürmeye çalışacağız. Bunu yaptıktan sonra da anonsları yapanın masasının önündeki kara biçimimdeki şeye bakacağız.

Haberleşme Merkezi: Dönen uzaktan kumanda.

Elektrik Kent (BPR): Teyzenin arkasındaki kırmızı şeye bakalım; tekrar ona, alt sağdaki 6 radyo tüplerini arkadan öne doğru a, b, c, d, e, f d,ye isimlendirirsek kapının solundaki telleri de yukarıdan aşağı x, y, z deyu isimlendirelim; b tüpünü y telini ayarlayıp yeni kapıdan dışarı.

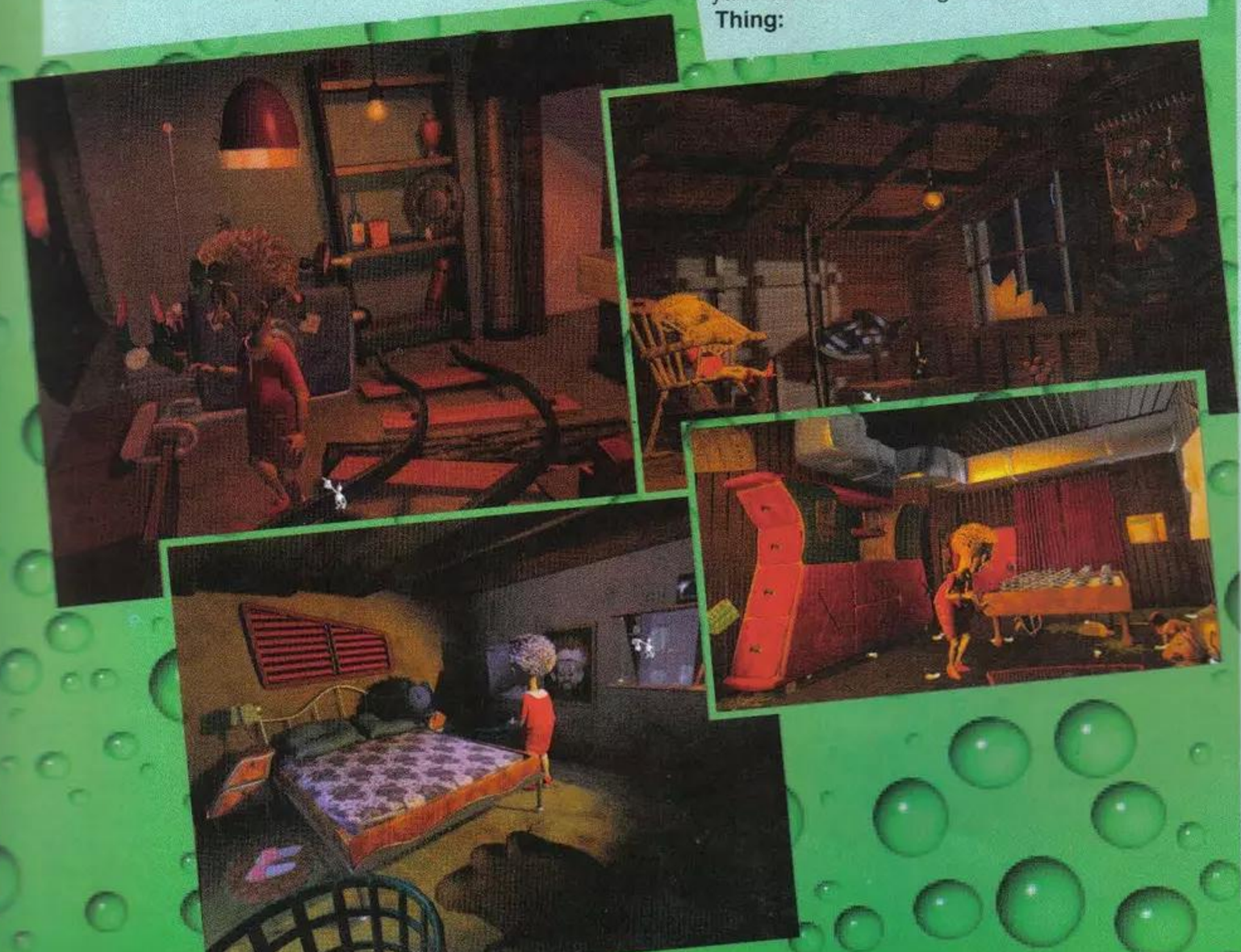
Büyük Giriş (BPB): Düdüğü kornada kullanalım; düdüklü kornayı sağdaki çiklet makinasında kullanalım;

Elektrik Kent: Kıllı pembe yaratığın (!!) tuttuğu puroyu alalım.

Büyük Giriş: Açık kale kapısının oradaki kara kapıya gidelim.

Çalışma Alanı (BPM): Sıkıştırıcıya bakalım; üzerindeki kapağı açalım ve banyoya doğru çekelim; alalım. Trampoline gidelim; yuvarlak ellere dokunalım. Bisikletin tekerleği.

Basınç Odası (BPL): Arkadaki duvarın ortasındaki gözlere bakalım; tübün sağındaki kolu çevirelim;



makinanın sağındaki ona bağlı alete bakalım; tü kapakları teker teker kapayalım; soldaki sandalye; tavandaki açık pasaj; makinanın üzerindeki gri düğme; hızla sandalye (master key'l almamız lazim). Ana haritaya ordan da…

Müze: Uzay çıkışının yanındaki ayna; sıkıştırıcıyıaynada kullanalım; sağda artık görünen kolu çevirelim (elmas).

Sıkıcı Ağaç: ağacın ağzı açıldığından içeri girelim.

Korku Evi (FWU): Masa; sol alttaki sandalye; ipi sağdan sole gerelim; kokulu puroyu sandalyede kullanalım (uzunrulo kağıt).

Sıkıcı Ağaç: Skate board'a basalım; arkamızdaki ağacı çekelim.

Borsa (FWB): Hakimin masası; sol üstteki monitör; çift ayna ile elması kullanalım; elmasları (!!) sağdaki herife verelim (patlayıcı kutusu); herifin sağında sağdaki kutuya bakalı. Villamızda çalışma odamıza geri.

Çalışm Odası: Çekmecenin en üzerindeki top ile uzunkağıdımızı kullanalım; kahverengi vazoya bakalım; yerdeki beyaz şeyi alalım (Elektrik düğmesi); karanlık dünyaya karanlık ormana geri…

Karanlık Orman (BUC): Sağdan çıkalım.

Başağrısı (BUR): Balta; tekrar balta; açılmış kafa ile rüya yapıcı kapsülümüzü kullanalım; ekranın sol üsttündeki çıkıştan.

Çamaşırhane: Hemen tünelin kenarına erişmeliyiz; tünelin sağ alt kısmına gitmeye çalışalım; yanımıza geldiğinde hareketli el arabasına binmeye çalışalım; el arabası büyük kadının önündeyken ilk yumruk için mouse'umuzu önce sola sonra da ikinci yumruk için sağa götürelim.

Tutku Alanı (BUY): Masadaki kemik; sepet (teyze sağdaki çocuğa el bombası atana kadar); baseball şapkasını çocukta kullanalım; önündeki masaya likörü koyalım; bacaklarından dürtelim; sandalyeye bakalım (iç çamaşırı); soldaki dart' gidelim; üç renkli dairlerden içten dışarı doğru sarı, mavi ve kahverebgine dokunalım; mcrowave'in kapağına bakalım.

Büyük Oyun (BUK): Teyze evden Idığımız hapları içsin; dev yılanın başı; kuyruğu; matkaplı herif; ekranın altındaki mantar (mantar); yeni açılan yer…

Melony (BUM): Metal çubuğumuzu soldaki üçgen nevi şey ike kullanalım; üçge nevi şey; tost makinası üçgenin üzerine gelene kadar onu itelim; sıcak plakaların üzerinde hoplayan yaratıklara bakalım (her ikisi de tost makinasına girene kadar); torbadaki Jack'l solda dönen üzerinde Melony'nin olduğu plakanın üzerindeki büyük kutu ile kullanalım; iç çamaşırları Melony ile kullanalım; açılan dolaba bakalım (aile albümü); dev plakaya bakalım.

Doors: Beyaz duvardaki menteşeler; çıkış.

İkiz Asansor (DUI): Asansörün panelindeki civatalar; ayağı aynaya çekelim; en büyük kat düğmesi (4.kat); soldaki kırmızı kol.

Çevrilmiş Koridor (DUT): Hole yürüyelim; piramidin tepesini en sağdaki alana çekelim; koridordaki son oda.

Aşağı Yukarı (DUU): Ekranın solundaki basamaklar; bir soldaki basamaklar; basamaklar.

Fritz (DUR): Basamakları teyzeninönündeki boşlukta kullanalım; yarı pusulayı mavimsi dönen şeyde kullanalım; köpeğe de aile albümünü gösterelim (!); köpeği ve Fritz'l pencerenin önüne çekelim.

Aşağı Yukarı: Tavan/Yerdeki yaratık; su dolu topu ayaklarımızın bastığı yerde kullanalım; yaratığın bulunduğu karanlık yere bakalım; ışılar elice yanımızdaki masanın üzerindeki lamba şeklini alalım; sağdaki (kolinin yanındaki) panelde elektrik düğmesini kullanalım; koliye yakınlaşalım.

Kabin (DUM): Taslağa iki kez (mavi iz); taslağın altındaki tekerlek; sağdaki iki kol; kolların yanındaki düğme; tüplerin yanındaki düğme; sol alttaki böleye (çıkışa değil) gidelim.

Çevrilmiş Koridor: Koridorda ortadaki kapının altındaki tahta parça.

Escheresque (DUP): Tavuğumuzu ateşte pişirelim; yerdeki yuvarlak topağı çekelim; ikinci kattaki üst çekmece; alt kattaki delik; yaratık göremeyeceği zaman kamerayı alalım; aynayı sola çekelim ve içeri girelim.

Rubik'in Evi (DUQ): Bizi işaret eden ok; bizim solumuzu işaret eden ok; mavi izi mimaride kullanalım; kovaya bakalım ve onu kaydedicide kullanalım (dans eden yeşil ayakkabılar); haritaya geri dönebilmek için asansörde sağdaki kırmızı kolu kullanmamız gerekiyor.

Thing: Sol üstteki dünya; sağ çıkış.

George (GOGO1): Modelin iysilerini George'a giydirelim.

George (GOGO2): Uçan tabutu odanın sol parçasında kullanalım; flaşlı kameramamızı George'da kullanalım; masanın yanındaki bavulu alalım (kredi kartı soketi ile); villaya geri dönelim; tape kayıt aletini bulduğumuz odaya gidelim.

George'nin Gizli Yeri: Sol kapıyı sola çekelim; bavulu sağdaki beyaz panel ile kullanalım; açık kapıdaki kolu çevirelim; amerikan futbolu kaskını alalım.

Roket Kenti: Basamakların yanındaki kapıdab girelim.

Uzay (TMR): Yanımızdaki intercom; uyuyan hakeme kaskı giydirelim; önümüzdeki küpleri teker teker elleyelim; diğer tarafa ulaştığımızda kadehi alalım.

Büyük Basamaklar (FFG): Balon yapanda lamba şeklini kullanalım; kadehi de onda kullanalım; motoru aküyle beraber alalım.

Karanlık Orman (BUC): Araba; motoru arabada kullanalım; soldan çıkalım.

Roo's Dükkanı (BUL): Makinaya basarak onu çalıştıralım. Kanguruyu durdurabilmek için makinanın tam üzerindeki düğmeye iyi bir zamanla ile basalım; banka çıkalım (iki kez banka basamız gerekebilir); kangurudan mıknatısı alalım.

Tilt (PB): Orta delik.

Disco: Masanın üzeri; disko topu; das eden ayakkabılrı dans pistinde kullanalım; DJ'in yanına gidelim; DJ'den şapkayı alalım. Masayı sağ alta çekelim; deliğe girelim.

Kabare (CARYOK): Sağdaki küreğe bir bakalım; onu aşağı çekelim; orta küreğe bakalım; yaşlı herifin kulakları; piyano; soldaki yaşlının yanındaki delikten…

Checkpoint 1 (DDG): Korumaya mıknatısı kullanalım; sağdaki düğmeye basalım (tehlike anında dönen tekerlek).

Checkpoint 2 (DDA): Korumaya ayıp dergiyi verelim; küçük çocuğu sağındaki deliğe; perdeler…

Florence (DDGA): Hoparlörü çengele çekelim; duvardaki gevşek kırmızı tuğla; tehlike tekerleğini duvardaki delikte kullanalım; Florence'ı dümdüz deliğe doğru çekelim (gitar).

Gazbig: Şapkayı eczacıya verelim; tekrar Gazbig; elektro gitarı verelim.

Büyük Basamaklar (FFG): Dev mantarın yanında, alt solda gözlüklerle dönen tekerlek ile balık oltasını kullanalım (gözlük);

Yeşil Bahçe (FFC): Güneşi sağa çekelim.

Quinn (FFI): Hang glider'ın alt parçasını üstü ile birleştirelim ve bunu çatal ile kullanalım.

Yeraltı Koridoru (DNT): Sağda en sondaki kapı.

Hoparlörler: Kulaklıklarımızı takalım; masanın sağından iki tane sopa alalım; döner masanın ortasına basalım (kamera aşağı göstersin); sopalardan birini recorder ile kullanalım; soldaki kapı.

Donna: Gözlükleri giyelim; Donna'nın yanındaki alana patlayıcı kutusunu bırakalım; ikinci sopayı kutu ile kullanalım; pencerenin kolunu sağa çekelim; Donna'yı da pencereye doğru çekelim.

Bitki Üssü (DNH): Anahtarı (master key) dev vantilatörde kullanalım; vantilatörü sağa çekelim; sağdaki basamaklar; vantilatörün önüde en sağdaki kol; vantilatör…

Gerçekten de uçuk bir hikaye değil mi!

Önce hikayemizi anlamanız için bir iki küçük not:

●Oyunda mouse'umuzu sadece eşyaların üzerine klikleyerek ve ya eşyaları bir taraflara çekerek kullanabildiğimiz için bazen yukarda sadece eşya isimleri verdim ki her defasında klikleyin, şöyle yapın böyle dokunun dememek için.

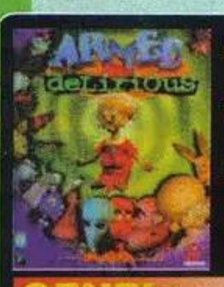
●Oyunu oynarken Ctrl+R ile bulunduğunuz ekranın kodu ekrana geliyor. Hİkayemizi doğru takip edip edemediğinizi anlamanız için bu kodları yer isimlerinden sonra parantz içinde kullandım.

●Oyunun bazı kısımlarında hız önemli. Yalnız ölmek olmadığı için o kadar da heyecanlanmanıza gerek yok. Bazı yerlerde de ince mouse ayarları gerekiyor. Zeki bulmacalar yerine el emeği göz nuru yani.

●A&D, benim anlayabildiğim herhangi bir mantık çizgisinde düşünülerek çözülebilecek bir oyun değil. Çözüme bakmadan oynayın takıldığınızda bakarsınız deriz ya hani, yok öle bişi. Şöle bişi var: Çözüme bakın anlamazsınız kendiniz başınızın çaresine bakın.

●Oyunun grafikleri de o kadar ahım şahım değil çünkü neler gördül biz. Açıkçası Emin "bu ay sana adventure hemi de 5 cd" dediğinde bayağı sevinmiştim ama A&D başlarda zevkli, şaşırtıcı gelse de gittikçe hevesimi kursağımda bıraktı. Gabriel Knight'ı tercih ederim diyerek ifade edeyim kendimi. Yalnız ben oynarken bir ara Zeboş gülmekten yere düşüyodu. Değişik ekranlardaki değişik müzikler Zeboş'u kendine getirse de oyunun ortalamasını yükseltmeye yetmedi bu ayrıntılar. Dediğim gibi komik bir teyzemiz Granny, ama komiklik yetmiyor artık. Siz e iyisi "İyi bir Adventure Nasıl Olmalı" kitabını yazmasını bekleyin. Çünkü… Armed&Delirious delirtti beni…

⊠Mert Topçu



FİRMA: VIRGIN INTERACTIVE

TÜR: ADVENTURE

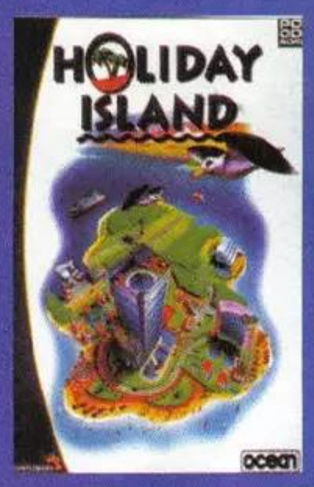
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 5 CD 50MB HARDISK

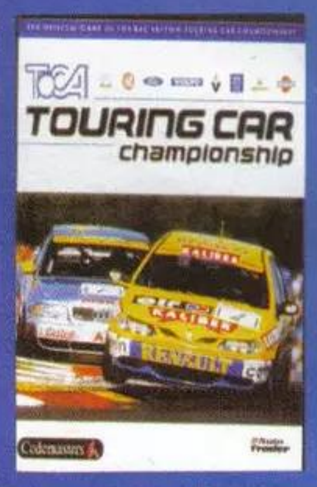
GENEL: %65

BROS COMPUTER

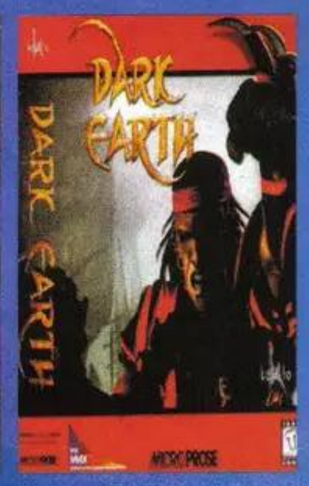
GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
ÜSKÜDAR-İSTANBUL
TEL:0216 391 54 03 FAX:0216 391 54 04

GRAND THEFT AUTO
POSTAL
HOLİDAY İSLAND
PAPARAZZİ
TİTANİC
ELDER SCROLS3
TOCATOURİNG CAR
OMAR SHERRİF BRİDGE 2
DUNGEON KEEPERS NEW
ALIEN EARTH
TENKA
DRAGON BALLZ
STREET FİGHTER ZERO
BLADE RUNNER
BUG RAİDERS
OWN NIGHTMARE
NIGHTMAER ONTHE TOY FAC
GUNDAM

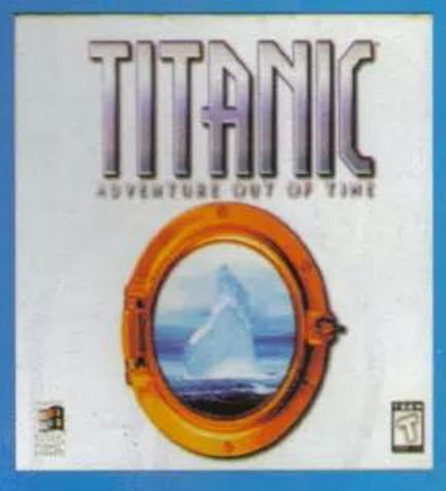




LEYDİ DİANA KADAR KİMSE ÇEKMEDİ ONLARDAN...
AMA İŞ İŞTİR
ÜNLÜLERİN PEŞİNDEN KOŞUN RESİMLERİNİ ÇEKİP EN ÇOK PARA VERENE SATIN..KAZANDIĞINIZ PARA İLE YENİ DONANIMLAR ALIN



BULUNMAYAN OYUNLARI BULABİLECEĞİNİZ TEK YER..!



TİTANİC EFSANESİNİ BİRDE OYUNU İLE YAŞAMAYA NE DERSİNİZ?
AMA BU SEFER TİTANİ'GİN KADERİNİ DEĞİŞTİRMEK SİZİN ELİNİZDE
2CD-ADVENTURE

MUTLAKA LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ!

EN YENİ CD OYUNLARI TOPTAN VE PARAKENDE

SİPARİŞLERİNİZ 1 GÜNDE KARGO İLE HERYERE ULAŞTIRILIR

KENDİ ZEVKİNİZE GÖRE OLAN OYUNLARDAN SİZE ÖZEL BİR CD YAPTIRABİLİRSİNİZ

NO MB OYUN İSMİ
001:063:GRAND THEFT AUTO
002:036:TOCA TOURİNG CAR
003:093:MONKEY ISLAND3
004:047:CHESS MASTER 5500
005:118:CONQUEST EARTH
006:040:DARK COLONY
007:037:DARK REİGN
008:051:EARTH 2140
009:021:HERCULES
010:021:IGNITION
011:019:LEDWARS
012:017:OUTPOST 2
013:022:PANİC SOLDİER
014:042:AFTERMATH
015:016:RALLY CHAMPSHİP
016:091:VIRTUA FİGHTER2
017:017:WARLORDS 3
018:021:WAR İNCORPRATE
019:027:X-CAR
020:080:DRACULA STRATEGY
021:013:NETSTORM
022:014:TONE REBELLİON
023:048:WARWIND 2
024:055:FİNAL LİBERATİON
025:060:SEVEN KİNGDOMS
026:046:FAMİLY CARDS
027:082:FİFA MENAGER
028:007:COBRA GUNSHİP
029:003:JUNGLE BOOK
030:075:KICK OFF 98
031:111:MYTH
032:012:TAMOGATCHİ
033:065:TROPHY BASS2
034:117:RED BARON 2
035:066:F22 DOMİNANCE
036:067:TROPHY RIVERS
037:019:RISING LANDS
038:041:EMPIRE
039:008:GARFİELD
040:102:TOTAL ANHILATION
041:069:CAPTAIN CLAW
042:067:D.O.G
043:052:F16 FIGHTING FALCON
044:042:ATOMIC BOMBERMAN
045:060:GLORIANA

NO MB OYUN İSMİ
046:037:HEXEN 2
047:080:REDNECK RAMP2
048:214:QUAKE2
049:078:JEDİ KNIGHT
050:102:GUTSN GARTERS
051:012:MACHINE HUNTER
052:062:NO RESPECT
053:043:ULTRA VİXEN(ADULT)
054:017:TUROK DİNASOR HUNT
055:231:POSTAL
056:083:MAGE SLAYER
057:029:VIRTUAL POOL2
058:102:DARK ANGEL
059:104:BEDLAM 2
060:076:WİPEOUT XL
061:012:LOMAX
062:012:COUNTER ACTİON
063:047:DUNGEON KEEPER
064:056:KATHARSIS
065:027:LEO THE LION
066:020:OVERKİLL
067:012:RAIDEN2
068:015:SEARCH AND RESCUE
069:035:SUPER BUBSY
070:041:WARGODS
071:070:CARMAGEDDON
072:125:LORDS OF REALMS2
073:070:PERFECT ASSASIN
074:028:PUZZLE BUBLE
075:031:RAYMAN GOLD
076:029:SKY TARGET
077:018:SONIC 3D
078:058:SPEEDBOAT ATTACK
079:069:DAYTONA USA2
080:010:MANX TT SUPERBIKE
081:070:S.C.U.D
082:013:VIRTUA COP2
084:151:SHADOW EMPIRE
085:088:STAR TREK FLEET
086:083:EXTREME ASSAULT
087:076:MOTO RACER
088:094:PANDEMONIUM
089:024:X-MAN
090:025:ANİMAL

NO MB OYUN İSMİ
091:037:BLOOD
092:042:GT RACING
093:113:TWINSENS ODYSEY
094:108:MEAT PUPPET
095:100:VOODOO KID
096:057:X-COM3
097:065:EF2000
098:107:HEAVY GEAR
099:052:DARK RIFT
100:102:I WAR
101:035:TENKA
102:090:XVT BLANCE OF POWER
103:063:CONSTRUCTOR
104:083:PANZER GENERAL2
105:137:DARK EARTH
106:287:BROKEN SWORD2
107:043:TOSHIDEN 2
108:103:NIGHTMARE CREATURES
109:136:ARMORED FIST2
110:063:MAGIC THE GATHERING2
111:070:F22 RAPTOR
112:065:JOIN STRIKE FIGHTER
113:190:FLIGHT UNL2
114:110:MAN IN BLACK
115:012:CAPTAIN QUASAR
116:050:CITY OF LOST CHILDREN
117:010:DARK FORCES
118:043:DIE HARD TRILOGY
119:035:DISC WORLD2
120:054:THEME HOSPITAL
121:025:K.K.N.D
122:006:KRAZY IVAN
123:006:MARİO
124:005:PITFALL
125:024:POWER F1

YUKARIDAKİ LİSTEDEN SEÇECEĞİNİZ OYUNLARI CD'YE KAYDEDİP GÖNDERİYORUZ
1CD DOLUSU OYUN SADECE 5.000.000 TL

NASIL SİPARİŞ VERECEKSİNİZ:

1CD 650MBLIK OYUN ALIR SEÇTİĞİNİZ OYUNLARIN BAŞINDA NO'SU VE KAÇ MB UZUNLUKTA OLDUĞU YAZIYOR SEÇİMİNİZİ BUNLARI GÖZ ÖNÜNDE ALARAK YAPIN
SONRA İŞ BANKASI 1185-1263464 NOLU ALİ AŞKIN HESABINA 5.000.000 TL HAVALE EDİP TELEFONLA YADA FAX'LA

actua soc

Oyunlar ikiye ayrılırlar, futbol oyunları ve diğer oyunlar. Firmalarsa pek çoğumuzun bildiği gibi birden fazladır. Ben kolay kesilmezdim ya, hadi neyse, her ay futbol oyunu açıklamaktan imanım gevredi, espri bitti diyelim.

Ay yaa, böyle de giriş yapılmaz olsun. Aslında çok güzel dialog mavrası yapardım ama neyse, bir de güzel bir öyküyle açayım dedim, bir baktım kayda değer öykü bulamadım, yanlış yere bakmışım o da ayrı, nasıl oluyorsa olmuş, zaten uzatmıcam, Gremlin'den girip, paragonal [anlamam] kamera açılarından, t-shirt'ümdeki framboaz lekesine, yazdım, okunası, öperim elma yanaklarınızdan... Ay yine olmadı, kapatıyor gibin oldum.

Yaa yeni başlıyoruz, unutmuşum, yani bıraksam gideceksin sen de, otur bi iki dakka bak güzel yazı yazdım. Hah, ne diyordum,

Gremlin iyidir severim, tek faulü ingiltere orijinli olmasıdır [ingilizce'den çektiklerim için yazdım, tamamen kişisel bir nottur].

İşte o Gremlin'in, Actua Soccer 2'si gelmiş, evde bir bayram havası desem, yok onu da demiştim geçen 55 futbol yazımdan birinde, her neyse;

Actua Golf, Actua Golf 2, Actua Ice Hockey, Actua Soccer ve Tennis'den sonra Actua Soccer 2 de çoktan gelmiş mekana vesselam. Bir de Club Edition'ı çıkmış bu arada Actua Soccer'ın ama fazla bir ilgim ve bilgim olamadı henüz.

Şimdi hep beraber, dağılmadan, tek sıra halinde, eller omuz hizasında, kaybolmadan ana menüden girelim;

Futbol oyunları yazmak üzerine kitap yazsam önsözün hemen ardına kendimi koyardım. Yıllar yılı futbol oyunları yazdı, hiç birinde de 'arkadaşlar Friendly diye bir mod vardır, bilmeyen yoktur, bunu anlatmıyorum' demedi, rahmetli çok azimliydi, kafası çok büyüktü... derdim. Ama yapmadım. Yazmadım.

Her neyse...

Aarkadaşlar, **Friendly** diye bir mod vardır, şimdi size onu anlatacağım.

Bir ilkbahar sabahı, dört sayfa milletlerarası ya da sekiz sayfa [sekiz sayfa ama total üç beş takım] arasından takımını seçip de match screen'e geldin mi hiç, çılgın gibi team setup'dan oyun düzenini 3-5-2 yaptın mı hiç? Bunları yapıp da, uzun top [long ball] ya da paslaşa paslaşa, paşa paşa [passing] [şemşi paşa paşajı gibin oldu] oynayın, adam adama [man to man] ya da zonal [alan savunması] yapın deyip de kontrolleri ayarladın mı hiç? Ardından utanmadan maça da başlamışındır sen. Sus şimdi inkar etme, zaten o Mualla'yı sandala atıp, her neyse, konuşturma beni şimdi.

Friendly denen moddan sonra arkadaşlarrrr, sırayı bozmadan lütfen; tek sıra arkadaşım, yavrum kolunu bükme arkadaşının, Taner sen de arkadaşının kulağını ısırmaktan vazgeç.

Sonra daaa, **Season Option** yapmış Gremlin [Muder "damdan düşen"];

97 / 98 fippol sezonunu oynamaca da var, ki, 4 takıma kadar seçersin, güzelce sezonunu oynarsın. Ben oynamadım, oynayana da engel olmadım, sizi bilmem. Haa sen dersen ki "abi ben kendi ligimi yapayım", yaparsın tabii, kafana göre takıl bebik, ben engel değilim. Yaşa. Zaten bahar da geldi, yap istediğini, çekinme. Aha çimen aha böcükler, aha ağaç, aha opsiyon.

Cup Options'a gelince, "ne vuruyon abi, sanki kupa mı alacan yediysek yedik golü" diye kaleci özdeyişi vardır. Şimdi geçerken aklıma geldi de, uğrattım...

Default Cup diye bir olay var, önceden hazırlanmış bir kupa formülü. Ama geometri formülü gibi değil tam olarak. Espri mi yaptım şimdi, onu mu diyorsun sen?

Her neyse...

Custom Cup var, oradan da girersin güzelce kendine kupa yaparsın, şu kadar takım olsun, ben şu olayım, şu takımlarla maçlar yapayım da sonunda kupayı alayım, aferin olsun bana diye. Yaparsın, olur. Aferin.

Practice'den, kısa ve öz, pratik yaparsın. Hem maç hem de penaltı çalışabilirsin, sen çalış ben uyuyacağım bir süre. Kuşlar ötüp de, rüzgar yaprakları yalar da, sabah olursa sıcak, uyandır beni, geldik de...

Multi Player, olayına giresim yok, IPX bağlantın varmış gibi ısrar etme bana şimdi. Ayrıca ben de biliyorum, Internet üstünden de oynanıyor, hatta modemle, hatta hatta seri kabloyla bile karşılıklı maç yapabiliyorsun. Olay mı yani şimdi?

Scenario Mode var ki, senaryo modu diyelim biz buna, sanki Türkçe'ye çevirmişiz gibin.

"Bir yenilik getirdim abi" diyen adam getirmiş yeniliği masanın üstüne bırakmış. Bu modda, önceden hazırlanmış senaryoları oynuyorsunuz ki şöyle şimdi, dinle bak;

Dakika 88, penaltı kazandık, topun başında ben, hakemin düdüğünü bekliyoruz, seyirciler susmuş herkes pürdikkat bana ve topa kitlenmiş, kaleci kalesinde dikkatli diye bir deyim vardır, hiç sevmem ne yapaydı yani, ufka bakıp da "kara göründü diye mi bağıraydı?", ta öyle, her neyse, ve hakemin düdüğü! Yavaş yavaş topa ilerliyorum, birden hızlanıyorum, tüm gücümle vuracakken ayağım kayıyor havada takla atıyorum veee fippol tarihinin ilk penaltıdan röveşata golünü atıyorum, kalecinin iki kaşının ortasından hem de. Kaleci de top da kalenin içinde, hakem orta noktayı gösterirken, yoğun tezahürat altında seyircilere koşar gibi yaparak, alnı "adidas" kaleci'den kaçıyorum koşa seke. Maçı 3-1 kaybediyoruz, kupadan eleniyoruz hatta aynı maçla ligden de düşüyoruz ama olsun, yaptığım most-trick yanıma kar kalıyor, üç gol bizim kaleye, bir de penaltıdan karşı takıma...

İşte böyle senaryoların orta yerinden topu devralmak için seçilecek modu anlattım, teşekkürler.

Kırpılmış versiyonda tek senaryo var, o da France 1, USA 0, maçın 70'inci dakikası, Muder Fransa adına korner kullanır, maç skoru: France 1 USA 6. Çok rica ederim.

Dağılmayalım, az sonra yeniden beraberiz. Hatta durun, hiç ayrılmayalım. Sizi çok sevdim ben. Hatta hatta, ben sanırım, bahar... etki... kınalı kuzu... çiçekler böcükler...

Her neyse, durun, durun dedim mi bi durun lütfen arkadaşlar, ben bir **Editor**'den edit edeyim, size benzer oyuncular yapayım kendi takımımızı kuralım [fantazi eheuheuh] oyun edelim. Ay ne kadar zevkli olurdu, hatta oluyor bile, hmmm, kendime bıyık çizeyim, aaa ne güzel, sakal da yapayım, oooo, çok güzel gitti, saçı da en uzunundan rica edicem. Kafa da büyük olsun, ne kadar büyük kafa o kadar büyük beyin ehehe.

Stadyum ismi, takımın adı, çorabımın rengi, t-shirt'ümün framboaz lekesi vs vs gibi seçenekleri de size bırakıyorum, *Muder "opsiyonel adam"*.

Ana menünün hemen yanında yavru menü vardır diye bir espri yapmıştım, o zamanlar ilkokul ikiye gidiyorum, örtmenim öyle bir bakmıştı ki, tamam yoktur, hiç olmamıştır diyesim gelmişti diye muhabbete girsem, zaten sonra da aşı olduk geçti diye devam etsem nereye kadar giderim dedim, bıraktım öyle. Ancak **Game Options, Control Setup, Video/Sound** ve **Exit to Windows** [ingilizcedir bunlar] gibin seçeneklerin olduğu, bir yan ekran var, ikonlarla düzenlenmiş, ana seçeneklerin yanında. Bunlar ne işe yarar kısaca gireyim;

Game Options;

Maçın uzunluğundan, free kick olsun mu, bir sakatlık çıksın mı çıkmasın mı, faul yaptığımda iki de bir kart göreyim mi, yedek oyuncu kimdir, böyle ofsayta düşmek var mıydı, geri al yine yap attığım golü izlet ruhumu okşa gibi seçeneklerin yanında, güzel güzel hava belirleme opsiyonları var. Sunny, güneşli, overcast da bulutlu havadır. Rain yağmur demektir. Pencil'sa kitapdı, defter'di sanırım. Snow kar demektir. Snow is kar. Kardaki ayak izleri ve kırmızı top da güzeldir tabii. Fog, sis demekken, evening, akşam diyelim, çünkü night'tır gece. Random'sa sabah t-shirt giyer çıkarsın, sonra yağmur yağmaktadır onu farkedersin, öyle rastlantısal havaya denir. Denmese de, ben dedim oldu, anlayan anladı.

Bir çok hakem seçenekleri var, Charles Allen çok kırmızı kart gösteriyor, iki faule müsamahası olmuyor, tavsiye etmem, onun dışındaki isimleri de teker teker sayıp germeyeyim sizleri. Ancak, Philip Beerman bira seviyor, Carl Simpson bana benziyor, Oliver Sharpturn'de hızlanıp hızlanıp aniden dönüyor, kasını çektiriyor. Tamam mı güzel anlattım mı hakemleri. Aferin bana.

Bunların dışında, **Extra Time** olsun mu [uzat, altın gol, uzatma diye üç seçenek var diyeyim siz anlayın], penaltılar evde mi, video animasyonlar gelecek mi, istatistikleri eşit hale getireyim mi seçenekleri de yine **Game Options**'da.

Bir sonraki ünitemiz, **Controller Setup.**

Yani kontrol ayarları diyeyim de güzelce katledeyim Türkçe'mizi.

Normalde, siz bozmadan önce yani, ayarlar şu şekilde yapılmıştır,

Şut için; J, Pas için; K, Turbo için L,

uzun top ya da rakibin ayağına kaymak için de, **SlaSh**\\ diye bir tuş vardır, "/" diyeyim de anlayın.

Bunlar Player1 arkadaşımız içindi. Şimdi de Player2'yi tanıyalım,

Şut V, Pas B, Turbo, N. Bu arkadaşımız, yukarı gitmek için A tuşunu kullanırken, aşağı için Z'yi, sol için X'i, sağ için de C'yi kullanıyor. Player2 bekar, kel ve dondurmanın çilekli olanından hoşlanıyor.

Sound **Video** ayarları da hepimizin bildiği ama benim yine de anlatacağım, ekran çözünürlüğü ve saha efektleridir, seyirci sesidir, müziktir, maçı anlatan arkadaşın sesidir, işte onların ayarının yapıldığı yerdir.

Oyunun getirdiği en önemli özellik hızı ve yeni kamera açıları diyeyim. Ammaa gel gör ki, Fifa

Soccer 2

tahtında rahat, hızda geçer, yeni kamera açıları da, güzel de yani tek kullanımlık diyeyim siz anlayın. Şimdi gelin o konulara da bir göz atalım, nedir ne değildir anlayalım;

Oyun anında ESC tuşuna bastık ve karşımıza Pause Menu çıktı. Ne alaka demeyin, buradan çaktırmadan kamera açılarına geleceğim;

Bu pause menü'den oyuncu değişikliği isteme hakkının kullanımı, takımın oyun düzenini ayarlama, sesle, kontrolle ilgili ayarların yanında, istatistiklere de bakılabiliyor. Kamera açılarına gelince [aha geldim], on açımız var.

Free Cam, ki, serbest kamera diye Türkçe'ye çevirmek mümkündür, ama ben yapmam, zaten ben ingilizce bilmiyorum arkadaşlar. Bunu bi hepimiz kabul edelim, ondan sonra çevirme falan yaparım. Bilsem böyle mi olurdum, şimdi gürbüz mezun olurdum, sürünür müydüm, yuvarlanır mıydım vs vs. Kısa ara dert yap[n]dım, geçti. Teşekkürler. Rica ederim.

Blimp Cam, yukarıdan boylamasına görüntü verirken [keşif balonundanmış yani, "aaa fippol maçı var abi haydi keşfedelim" denmiş gibin + keşif balonu olayını da sözlüğe baktım da çözdüm yoksa anlamam...], **Touchline Zoom Cam'i** Türkçe'ye "alman televizyonu gibin" diye çevireceğim ve bundan böyle bu açının böyle anılmasını isteyeceğim, literatüre geçile.

Plan Ud ve Lr Cam'ler tam üstten eski [çok eski] Kick Off stili gibin, boylamasına ve enlemesine.

Goal Line, yakın çekim boylamasına olurken, **Touchline,** yandan uzak enlemesine alıyor. **Isometric**'i bilirsiniz, üst çapraz diyeyim. **Plan LRU** ve **Plan RLD** ise yeni kamera açıları diyeceğim ancak "yeni" olması yararlı bişeydir demek olmuyor tabii. Tam üstten çaprazlamasına bir görüntü veriyor ki [sağdan ve soldan], bugün boynum neden ağrımıyor, iki actua atim de ağrıtayım, demeyenler için pek denemeye değer bulmadım.

Bunların dışında oyun hakkında söylenebilecek ne kaldı diye düşündüğümde, aklıma gelen;

●Pek çok futbol oyunu çıkıyor ama sanırım bu konuda biraz daha yol almak gerekecek Fifa'yı tutup da tahtından indirebilmek için [arkadaş ne tahtmış bu da diyenlerinizi duymuyorum, duymadım].

●Yani Actua da bir yere kadar güzel, yeni bir şeyler getirmiş tamam kabul, ancak yetmiyor. Yine de karar sizin, 'alim bi bakim' derseniz, alın bi bakın, bir kaç gün idare eder.

●Boy uzama devresi önemli bir devredir, kemiklerin gelişimi hızlanır, bol protein almak, ayarlı bir şekilde güneşte kalmak, bünyeye dikkat etmek gerekir ve yanan yere diş macunu sürülmez.

Evet, toplumsal olmasa da ufak tefek mesajlarımı da verdikten sonra, huzurunuzdan ayrılıyorum. Bir sonraki buluşmamıza kadar, Mart'ın tadını çıkarmaya bakın, Nisan'da yağmur yağar sel alır haberiniz olmaz...

Son olarak bir kaç not:

●Engin'imi Abla'mı çok özledim fena...

●Mert'im, dialog mavrası yüzünden copyright istedim diye telefonu yüzüme kapamıştı [bkz. geçen sayı Sub Culture, eheueh], public domain'dir abicim diyecektim yaw zaten.

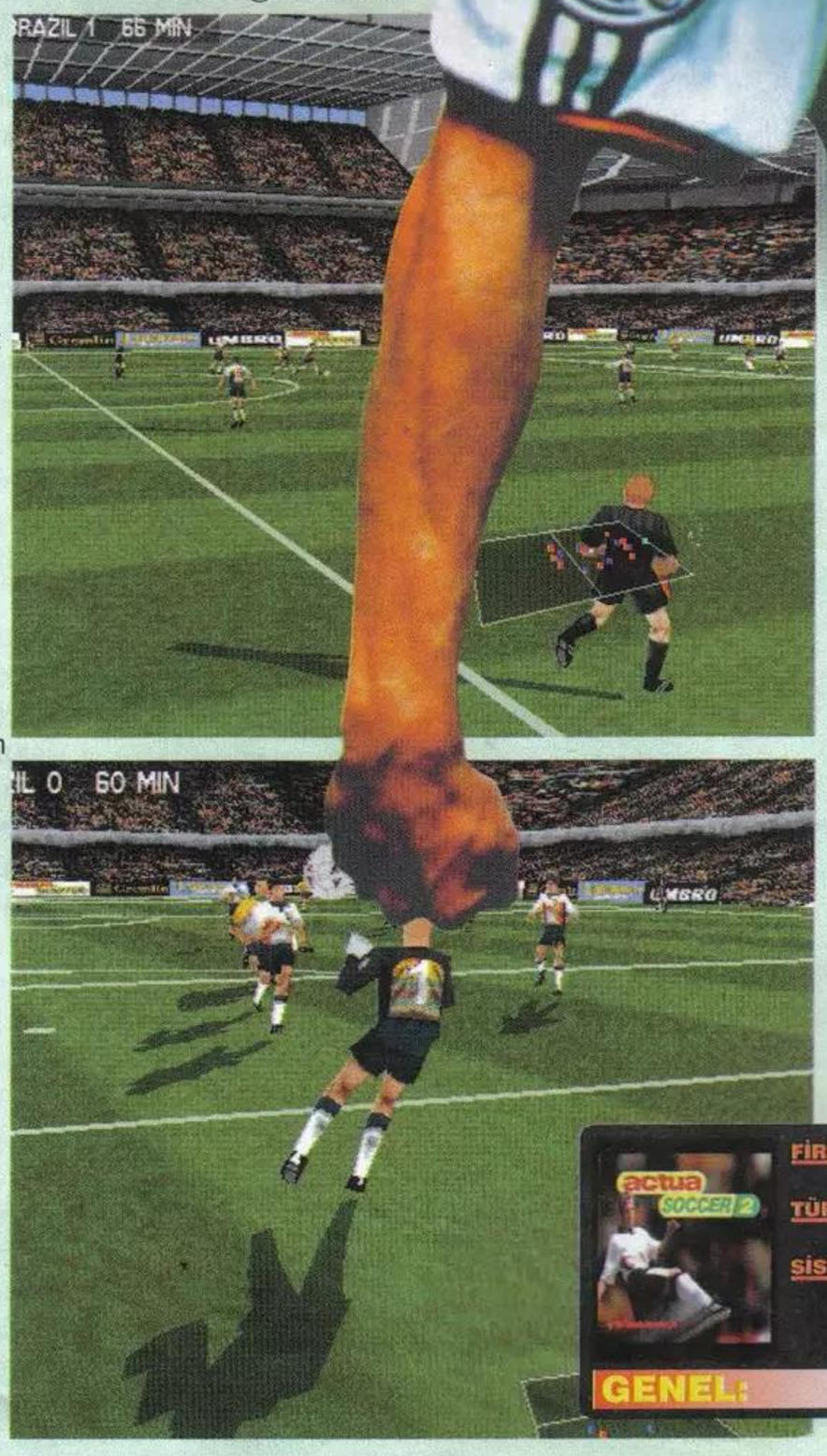
●MEG'le mail yarışına girmeyin, ben girdim, halimden memnunum da arada server çöküyor yazık oluyor, reply'sız mail bırakmıyor haberiniz olsun dedim [yakkktımmmm seniiiii eheuheuheueheu]

●İnternete anlam getirdim benden - bana; www.muder.com, takılınası bi mekan hem de herkese.

●Rambo'nun yanına küçük şirin bir çocuk gelir, kolyesine dikkatlice bakar, onu beğenmiştir, Rambo'ya döner, "benim olabilir mi?" diye dokunaklı bir ses tonuyla sorar ve Rambo şöyle der;
"HAYIR!"

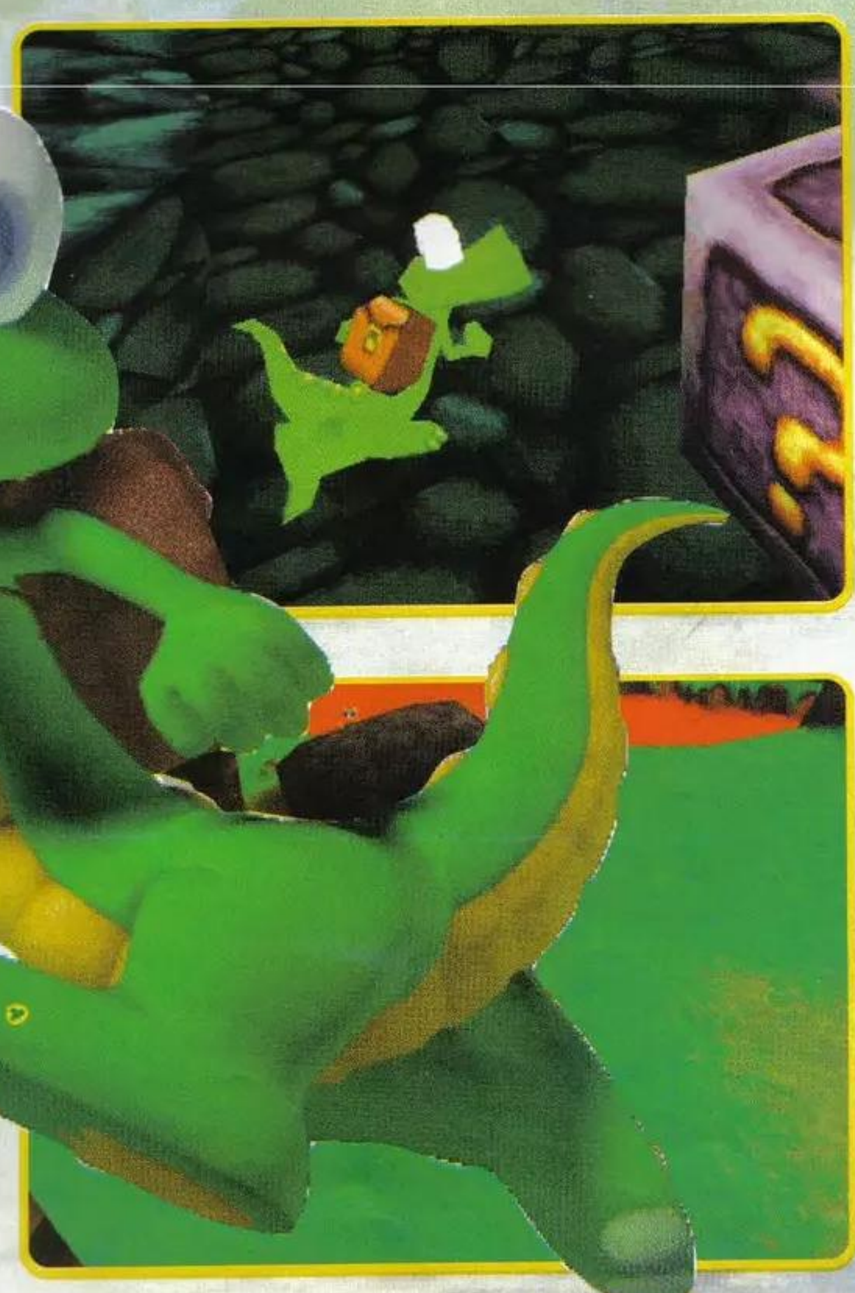
Öperim elma yanaklarınızdan...

☒MUDER "dijital mualla" [ay yaa buna güldüm işte bi sürü]
muder@gsmnet.com
muder@muder.com

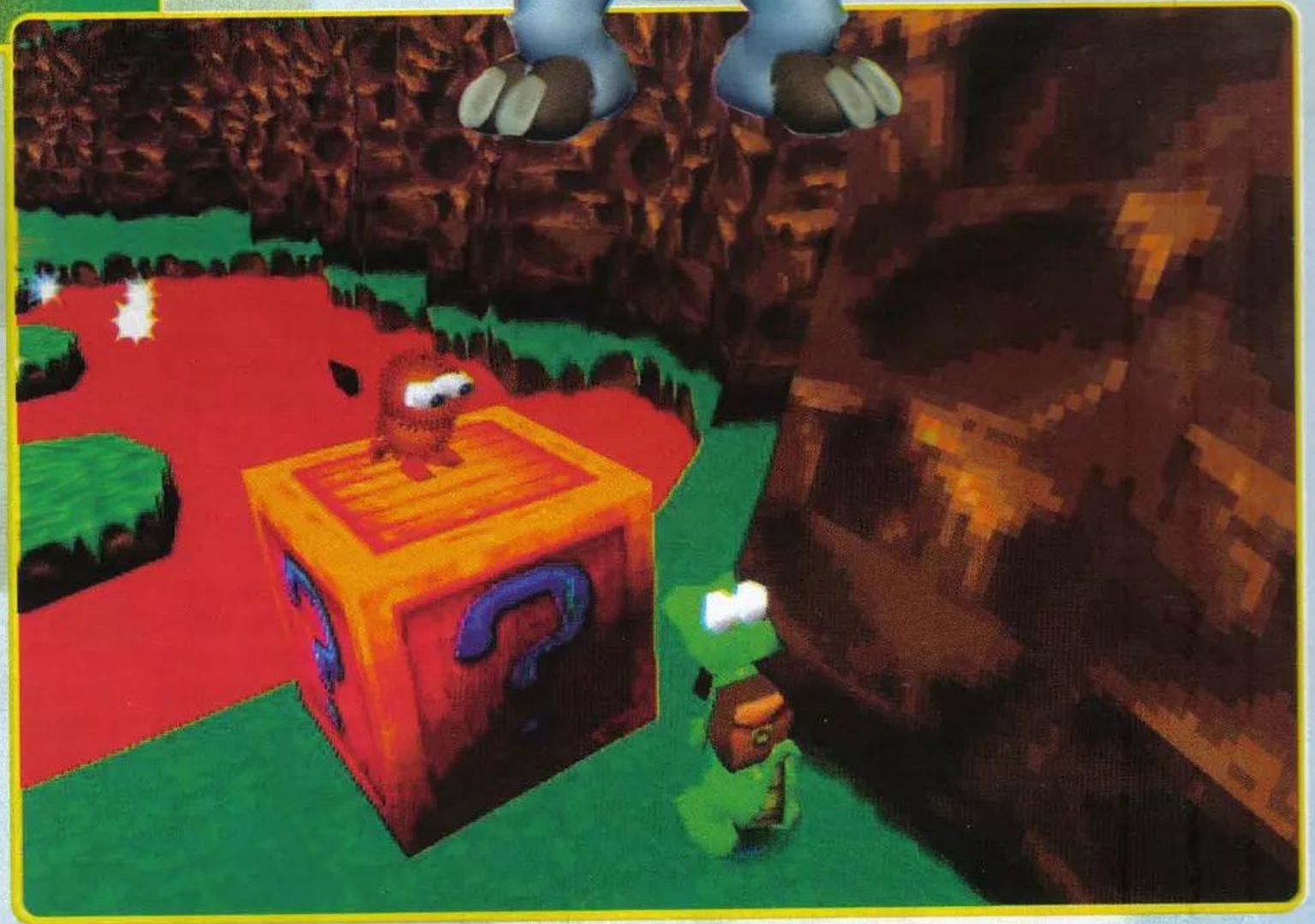


CROC

Yazarın el kitabı 8. sayfa 9. madde de "Yazarın birine 2 sayfa açıklaması için bir platform oyunu verilirse ve yazarda doğal olarak 2 sayfa yazabilecek birşey bulamazsa bir takım numaralara başvurabilir" der. Sözkonusu yazar bensem yapacağım numarada yazıyı uzatmak için girişe bir hikaye eklemek olur. Buyrun okuyun Zebani'nin saçma bilim kurgu hikayelerine taş çıkaracak bir hikaye hazırladım size. 2030 yılındayız. Teknolojinin hayvan gibi gelişmesiyle bir çok şey değişmiş arabalar artık yoldan değil havalarda uçarak gitmeye başlamıştır. Ama değişmeyen bir şey vardır GameShow'un 582. sayısı o ay da geç çıkmıştır. Hatta dergi 348 sayfa olmasına rağmen ısrarla Ultra Mega DVD verme-mektedir {o tarihte cd falan kalmıyor tabii}. Kapakdaki geri sayım hala devam etmektedir {0 dan geriye doğru}. Yolun sonu sayfasını beğenerek okuyan ve kapaktaki geri sayımın ne anlama geldiğini öğrenmek isteyen M.M.Ö. {Mars Meraklıları Örgütü} olayı aydınlatmak için Dünya'ya bir ajan gönderir. Ajan yazar kılığında dergiye sızar ve geri sayımın gizini çözmeye uğraşır. Bu sırada Memiş & Sons şirketinden dergiye yeni satın alınan ultrasonik 3DFX chip setli film baskı makinesi bozuk çıkmıştır. Ajan göze girebilmek için makineyi onarır. Yavaş yavaş dergi ile bütünleşen yazar en sonunda geri sayımın gizine ulaşmayı başarır. Sevinçle gezegeni Mars'a geri dönmeye hazırlanırken dergi elemanları onu yakalar ve teknik servise kapatırlar. Ceza olarak ona bir daha ki ay açıklaması için 8 tane platform oyunu verirler. İşte böyledir GameShow. Bir nevi mafya yani giren çıkamaz eheh ! Bilmiyorum beğendiniz mi hikayeyi ama hiç değilse Zebani'nin hikayelerinden daha eğlenceli olduğunu kabul ettiniz sanırım. Neyse bundan sonrası oyunun açıklaması buyrun okuyun. Bundan uzun zaman önce, kafdağının ötesinde sevimli dostlarımız Gobbo'ların vadisinde sıradan bir sabah daha yaşanıyordu. Gobbo'larda kim mi? Nasıl? Onları tanımıyor musunuz? Gobbo'lar Dünya'nın en sevimli yaratıklarıdır. Oldukça kısa boylu ve tüylü olarak tanımlıyabileceğimiz bu yaratıklar Gobbo vadisinde barış ve huzur içinde yaşamaktadırlar. O sabah Gobbo'lar bir süprizle karşılaşırlar. Gobbo'lar sahile vuran beşik içinde bir timsah yavrusu bulurlar. Gobbo'lar buldukları bu yavruya Crocodile {belkide timsah olduğu için} ismini takarlar. Ama zamanla dostları ona Croc demeye alışırlar. Croc yavaş yavaş Gobbo'ların kralı Refus'un yardımları ile tam bir Gobbo gibi dövüşmeyi ve daha birçok şeyi öğrenir. Günler haftaları, haftaları ayları, aylar da yılları kovalar ve bizim ufak Croc bir gün büyür {demosunda zart diye büyüyor}. Her hikayede olduğu gibi bu hikayede de kötü bir karakter mevcuttur. Hikayemizdeki bu kötü karakter de Baron Dante'dir. Baron Dante ve Dantinis denen yaratıkları Gobbo'ların barış dolu köylerine saldırıllar. Dantinis'ler birçok Gobbo'yu ve kralları Refus'u Baron Dante'nin emri ile yakalarlar. Kral yakalanmadan önce Croc'u köyden uzaklaştırır. Artık



uçurumlar, oldukça soğuk ve derin su birikintilerinin vb. yerlerin üzerinden atlarken oldukça dikkatli olmalısınız. Tüm olumsuzluklara rağmen bizim de yapmamız gereken bazı şeyler var tabi ki. En önemli görevimiz her levelda değişik yerlerde bulunan zavallı tutsak Gobbo'ları kurtarmak. Bunlar bazen sandıkların içinde, bazen bir uçurumun tepesinde ya da kilitli kafeslerin içinde olabiliyorlar. Sandık ve diğer yerlerdekileri kurtarmak basit. Ama kilitli olanları kurtarmak için birde kafeslerin anahtarlarını bulmalısınız. Bundan başka etrafta bol miktarda görebileceğiniz elmaslarda dikkatinizi çekmiştir sanırım. Bunlar her platform oyununda olduğu gibi bu oyunda da sırf toplanması gereken birşeyler olsun diye konulmuş sanırım. Bu elmaslar size puan kazandırmanın yanı sıra başka şekillerde de yardımcı oluyor. Mesela normalde hiç elmasınız yokken bir yaratık size çarparsa hemen ölürsünüz. Ama eğer elinizde topladığınız elmaslar varsa önce elmaslarınız etrafa dökülür yani hemen ölmezsiniz. Netekim bu elmasları bir nevi enerji olarak düşünebilirsiniz. Birde fark ettiyseniz bu elmasların değişik renkte olanları var. Eğer bu değişik renkteki 5 elmasıda toplayabilirseniz o leveldaki secret bölüme geçebilirsiniz. Zaten bu level kapısında bu 5 elmas gözüküyor. Secret bölümlerinde genelde ekstra hak, enerji, ve kurtarmanız gereken Gobbo'lar çıkıyor. Ama oyunda ilerliyebilmek için buralara girmeniz şart değil. Her bir stage birçok leveldan oluşuyor. Her stage'in sonunda aslında zararsız olan ama Baron Dante tarafından birer canavara çevrilmiş hayvanlarla ve böceklerle karşılaşıcaksınız. Bunlarla dövüşürken dikkatli olun. Çoğu bir kaç hareket yaptıktan sonra savunmasız kalıyor işte o haldeysen saldırın ve birkaç hamlede işini bitirin. Oyun içinde bazen yüksek biryerlere çıkmanız gerekiyor. Bunun için duvarlardaki delikleri kullanıp tırmanabilirsiniz. Ya da yerine göre üzerinde ok işareti olan sandıkları sürükleyerek üzerlerinden zıplayabilirsiniz. Oyun boyunca oldukça değişik mekanlarda dolaşacaksınız. İlk bölümlerde yer yüzünde ilerken daha ilerki bölümlerde yeraltında inmeniz de gerekecek. Soğuktan ne kadar hoşlanırsınız bilemem ama yeraltının derinliklerinden dağların yüksek doruklarına çıkınca hava biraz soğuyacak. Bu bölümlerde bastığınız yerlere oldukça dikkat etmelisiniz çünkü buz çok kötü kayıyor. Bu büyük maceranın bir level'ıda su altında geçiyor. Bu bölümde ne kadar iyi bir yüzücü olduğunuzu kanıtlamalısınız. Son level'lar genelde yüksek kesimler olarak hazırlanmış. Buralarda sürekli uçurumların arasındaki platformlardan karşıya atlamaya çalışacaksınız. Bu platformlarda dikkat etmeniz gereken nokta platformların bazıların siz üzerinde biraz durduktan sonra aşağı düşmeleri. Eğer sizde onlarla beraber aşağı düşmek istemiyorsanız çabuk bir şekilde hemen diğer platforma atlamalısınız. Bu kadar düşman ve zorluğa karşılık bizim de bir takım silahlarımız mevcut elbet. En önemli silahımız Croc'un doğal bir uzantısı olarak kuyruğu. Daha öncede söylediğimi gibi Ctrl tuşu yardımı ile düşmanlarınız kuyruk darbeleri yardımıyla bertaraf edebilirsiniz. Eğer yüksekten düşmanınızın kafasına düşmeyi planlıyorsanız o zaman space tuşuna iki kez ard arda basın. Böylece Croc yere şiddetli bir şekilde inecek ve en yakında düşmanını yok edecektir. Ha bu arada unutmadan oyunu her bölümü bitirdikten sonra mutlaka save edin veya show password kısmından şifresini bir yerlere yazın. Password olayı biraz değişik yalnız. Sayı ve harflerin yerine ok tuşları var. Ona göre not edin. Eğer isterseniz save ettiğiniz yerden daha önceki bölümlere de geri dönebiliyorsunuz. Evet oyun hakkında yazacak başka birşey göremiyorum. Eğer 3 D platform oyunlarından hoşlanıyorsanız Croc'u bir deneyin.



Gobbo'ların tek umudu Croc'dur. Baron Dante 40 level boyunca 50 değişik yaratık türü ve 9 bölüm sonu canavarı ile Croc'u engelleyebileceğini zannetmektedir {saf baron}. İşte bundan sonra Croc'un kontrolü bize geçer. Amacımız bütün bu levellar boyunca tutsak alınmış Gobbo'ları ve en sonunda da kral Refus'u kurtarmaktır. Evet tüm bu macera tamamen 3D olarak hazırlanmış. 3DFX veya benzer bir kartınız varsa oyunun arcade makinalarından bir farkı kalmadığını hemen belirteyim. Ama oyun S3 VIRGE'de de 3D olarak gayet güzel çalışıyor. Bu maceraya başlamadan önce gelin isterseniz biraz Croc'umuzun kontrollerinden bahsedelim. Eğer oyunu klavye ile oynıyacaksanız işte size tuşlar; Kursör tuşları klasik olarak sağa, sola, ileri ve geri gitmeye yarıyor. Space'i zıplamak için kullanabilirsiniz. Ayrıca space tuşuna iki kez basarsanız oyun içindeki sandıkları parçalayabilirsiniz. **Ctrl** tuşu yegane silahınız olan kuyruğunuz kullanmanıza yarıyor. **Shift** ile bir anda 180 derece {yani tam geriye} dönebiliyorsunuz. **Z** ve **X** tuşları yardımı ile yan yan yürüyebilirsiniz {yengeç yürüyüşü hesabı}. **Q** ve **A** tuşları görüş açısını {yani kamerayı} yukarı aşağı oynatmaya yarıyor. **W** tuşuna basılı tutup kursör tuşları ile de değişik kamera açılarından bakabilirsiniz. Eveeet kahramanımızı nasıl yöneteceğinizi anlattık. Birazda oyun içindeki düşmanlardan bahsedelim. Dantinis'lerin Baron Dante'nin adamları olduğu zaten söylemiştik. Ama tek düşmanlarımız Dantinis'ler değil elbet. Saçma sapan bir şekilde uçan kuşlar, arılar, sonra toprak altından ve kuyulardan çıkan aptal yılanlar ve bunun gibi diğer düşmanlar sizi bayağı bir zorlayacak gibi gözüküyor. Keşke düşmanlarınız bunlarla bitse. Bu tür canlı düşmanların yanı sıra birde doğal engeller önünüze çıkacak. Mesela magma dolu lav kuyuları, ucu bucağı gözükmeyen

☒Özgür "Tamburanın orta teli" GÜLTEKİN

FİRMA: FOX INT. -ARAL ITHALAT-
TÜR: PLATFORM
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 25MB HARDISK
GENEL: %89

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Gözlerimi açtığımda başladı herşey. Morg gibi bir hastane odasının iğrenç beyazlığı değildi çıldırmama neden olan. Güleryüzlü davranan, yardım etmeye çalışan morg hemrişesinin "senden daha avantajlıyım" diyen gözlerindeki sahte melankolide değildi. Her biri birer damar gibi kafama bağlı elekrotların yarattığı vantuz etkisi de öyle. Birşeyler benim dışımda başkalaşmış ve sanki bulunduğum andan kovmuşlardı beni. Hiçbir yere ait hissedemiyordum kendimi. Güneş ışınları beni aydınlatmıyordu, zorlukla verilen sıvı yemekler benim metabolizmam için değildi. Rüzgar bile bana doğru gelirken yönünü değiştiriyordu. Kalbim atmıyordu, kanım akmıyordu; "Tehlikeyi atlattın, yakında düzelirsin" dedi Morg kraliçesi hemşire. Sesi sanki ben suyun altındaymışım gibi boğuk ve uğultuluydu. Sadece baktım, çünkü sadece bakabiliyordum. Bir gün gözlerinizi açtığınız da sağ kolunuzun yerinde olmadığını görseniz ne hissederdiniz? Acı yok, kolumun alındığına ait bir kanıt da yok. Kolum yok. Hayır! Gözlerimi yüzlerce kez açıp kapadım. İnanamadım, inanmak istemedim, ısrarla reddettim. Gözümden dökülen yaşlar arasında sürekli baktım olmayan sağ koluma. Garip morarmış bir çukur kalmışdı ondan geriye. Saatlerce gözyaşlarımla ıslattım orayı, belki yenisi çıkar, suyun tohumlara hayat verdiği gibi gözyaşlarımın orada bir yaşam belirtisi göstermesini bekledim. İçimdeki dayanılmaz isyan duygusu ancak sessiz çığlıklara dönüşüyordu. Güneş ışığının rengi gittikçe iğrençleşiyor, beyaz renk kolumdaki mor çukurla çıldırtıcı bir tezat oluşturuyor, dışardaki yaşamın sesleri içimdeki çığlığı bastırıyordu "ben haklıyım" dercesine. Refleks bir hareketle sağ kolumu kaldırıp önüme gelen herşeye vurmak istedim. Eksik bir organın görevini diğeri yerine getirirdi dışardaki "haklı olan" hayatta değil mi? Sol kolumun görevini yerine getirmesini beklemek hakkımdı değil mi? Orada da bir çukur vardı, iğrenç mor-siyah karışımı bir çukur. Ellerimi delicesine sıkıp saatlerce haykırmak istiyordum. Ama ne ellerim vardı, ne de ağzım o anda. Çevremde varolmuş en ufak bir detay bile iğrenç beyazlığın içinde kaybolmuş; hıçkırıklarım, gözyaşlarım ve ben kalmıştık geride. Sadece boş boş bakıyor ve ağlıyordum. Çaresiz kalmanın ezikliği içinde ağlıyordum. Güneşe bakarak ağlıyordum. Halbuki o anda yaşam kaynağı olan Güneşe ne kadar ihtiyacım vardı. Hemen önümde duruyordu. Uzansam dokunacak gibiydim. Fakat ben daha bunu düşünürken bile Güneş "sana verecek ışığım yok" dercesine benden kaçtığında benliğimin yarısını çoktan kaybetmiştim. Fiziksel donanımlarımı yitirdiğim yetmiyormuş gibi şimdi de içimde beni yaşatmak için ihtiyacım olan şeyler kaçmaya, kaybolmaya başlamıştı. Kim yapmıştı bütün bunları bana? Ne hakları vardı? Yaşam adına beni ölü bir et parçasına dönüştürmeye ne hakları vardı? Ne yapabilirdim ki ölmekten başka? Kendimi toplamaya çalışarak hemşireye "Bana bir iyilik yapar mısın?" dedim. "Tabii yaparım, ne istemiştin?". "Benim ölmeme yardımcı olur musun?" artık ne dediğimi bilmiyordum. Tek isteğim o anda yok olmaktı. Güneşi görmemek, sesleri duymamak, hayata ait olan hiçbirşeye tanık olmamaktı. Hemşire sığ kafasının alamayacağı bu isteği duyduğunda irkildi, karşısına korku filmlerinden bir yaratık fırlamışcasına dehşete düştü: "Siz neler söylüyorsunuz? Çıldırdınız mı?". "Bakın Hemşire, şu halime dikkatli bakın. Gözyaşlarıma dikkatli bakın. Beni böyle yaşatmakla ödüllendirmiyorsunuz, cezalandırıyorsunuz. Bana iyilik yapacağınıza söz vermiştiniz. İstediğim iyilik bu. Lütfen!". "Beyfendi sizi öldürmemi istiyorsunuz düpedüz benden. Hayır yapamam, lütfen şu anda yeni ayıldınız, iyi değilsiniz. İsterseniz size bir sakinleştirici yapabilirim". Hayır anlatmam imkansızdı. Benim gibi hissedip beni anlaması imkansızdı. Hayatı boyunca monoton yaşamanın verdiği korkaklıkla benim bu isteğimi kabul etmesi imkansızdı. Sustum ve baktım. Bakmaktan başka yapacak birşeyim yoktu. İçeriye iki doktor ve bir hemşire daha girdi. Hepsi beyaz. "eveet sargıları açma zamanı geldi" dedi içinden biri. Ne sargısıydı ki bu derken hemşireler bacaklarımda çoktan bir çalışma başlatmışlardı bile. Sargıları açtıklarında ise hissetmediğim şeylere yeni iki tanesi daha katılmıştı. Güneşin dışarda ışıl ışıl yanması, hafif bir rüzgarın yarım kalmış bedenimi yalayıp geçmesi, Yaşam seslerinin yükselerek ahengle odanın duvarlarında dans etmesi bu hayata ait tecrübelerimin sonuncu temsilcileri oldular"

Osman Altındağ

Saat 10.30: Şu dünyada varolan tüm insanların bir kez olsun yerinde olmak isterdim. Dünya görüşlerini, yaşam tarzlarını, bakış açılarını kısaca onlara ait tüm tecrübeleri yaşayıp test etmek isterdim. Ortak bir hayatı yaşayan insanların içlerinde yaşattıkları başka bir hayatın sınırları beni meraklandıran. İç dünyaların gizli saklı, bilinmeyen köşeleri. Bunları tecrübe etmek sanırım çok heyecanlı olurdu. En çok da yakın arkadaşlarımın yerine geçip kendime bakmak isterdim. Acaba onların kafasında ki ben nasıl bir şeyim? Beni gördükleri anda veya konuşmaya başladıkları anda o gizli saklı iç dünyalarındaki değişimi yaşamak isterdim. Başkalarının kafasındaki "ben" hakkında en doğru yanıtı böyle alabilirdim. Hatta düşündüğünün, veya konuştuğunun yanlış/doğru olduğunu bir iç ses olarak ona fısıldamak isterdim. Kendimi ona "kendimi nasıl tanıyorsam" ifade etmek isterdim. Güzel bir ütopya.

Saat 12.00: İnsanların kafasındaki kişi imajlarına açıklama getirmek ne kadar zor. Kendi merceklerinden gördükleri her insan için kafalarında bir imaj var. Üstelik çoğu önyargılı, yanlış, çarpık. Bu imaj başkalarını tam ve doğru olarak anlamanın ne kadar imkansız olduğunu gösteriyor bana. "Bir şeyi kesinlikle bilebilir

miyiz" gibi çetrefil bir felsefe sorusu gibi "bir kişiyi tam olarak anlayabilir miyiz" sorusuda yeterince karışık. Çevremde tanıdığım kişi kadar Polat saklı kafalarında. Ve malesef oradaki Polat şimdiki Polat olmuyor hiçbir zaman. O Polat'lardan nefret ediyorum. Bir gün o kafalardaki Polat'ların ete kemiğe bürünerek karşılarına çıkmasını istiyorum. Acaba seçimleri kim olurdu. Ben? o?

Saat 19.00: Sürekli bastırılmış isteklerin, arzuların dürtüsü içinde yaşayan bizler ne kadar mantıklı olabiliriz ki? Anlık değişmeler gösteren ruh dünyamızı mantığımızla ne kadar kontrol edebiliriz? İç dünyamızla dış dünya arasındaki çelişkiye kim ve son verecek? Ölüm galiba...
Saat bilmiyorum: Karanlık odamın karanlık duvarlarında bir sürü şekil oynaşıyor. Hepsi karmakarışık, kopuk, düzensiz. Hayal gücümün tuzaklarından birisi olduğunu biliyorum ama durduramıyorum. Gözlerimi kapıyorum. Şekiller daha yakın fakat biraz daha düzenli gibi. Hatta hepsi bir yerlere oturmaya başladı. Tanıdık şeyler. Bildiğim şeyler. Düzensizlik ve kaos insanı tedirgin eder. Ama karanlıkta değil. Huzurluyum.

Herkese merhaba [klasik giriş yaptım size]. Nasılsınız bu ay? Hazır mısınız? Bence hazırsınız. Evet fazla uzatmadan Overdose' geçelim [gelen mektupların %90'ı böyle başlıyor beyler, yani konuya değinmek için yazdım bunları]. Bakalım bu ay gayet ciddi maddelerimiz neler:

HİKAYE: Yaw arkadaşlar, niye hikaye göndermiyorsunuz ki? Bakın koskoca nobellik hikaye mi kestim sizin için. Orijinal sorularda gösterdiğiniz yaratıcılığı biraz da hikaye için gösterseniz keşke. Yoksa iş hikaye yazmaya gelince kalemleriniz mi paslanıyor. Ya da edebiyat alanında ki akut talihsizliğimiz Overdose üzerinde de dolaşıyor galiba. Neyse bu ay tek hikaye yukardaki Osman arkadaşımızdan geldi. Ellerine sağlık, güzel yazmışsın. Eğer yazdığın tüm hikayeler böyleyse senin kahramanlarına acıyorum. Hikayeni okurken biraz irkildim şahsen. Ama güzel olmuş. Özellikle karamsarlığı daha da güçlendirmek için tatlı bir rüzgar, parlak bir güneş ve beyaz rengi bolca kullanman bilinçli bir hareket mi yoksa? hikayenin gidişi sırasında rastgele mi ortaya çıktı? Bir ara açıklarsan sevinirim. Evet beyler ve bayanlar hikaye bekliyorum. Unutmayın koskoca bir sütun sizin yazılarınız için süresiz hizmette. Bak bu fikir benden çıktığında MEG hıyarı benimle dalga geçmişti. Rezil olmayalım gıcığa.

DİSKETTE MEKTUP: Diskette mektup kampanyasına Beklediğimden daha fazla ilgi gösterdiğiniz için teşekkür ediyorum. Bu konuda da yüzümü kara çıkarmadınız [kime bilin bakalım?]. Fakat ufak bir ayrıntıdan bahsetmek istiyorum. Bazı disketlerin içinden ya hiçbir şey çıkmıyor ya da çıkanlar çok garip abidik gubidik karakterlerle çıkıyor ve durumda onca emek harcanıp gönderilmiş diskette heba oluyor. En kötüsüde sonra suçlu ben oluyorum. "Efendim ben sana o kadar disket gönderdim, niye yayınlamadın". İşte okuyucular bu sebepten dolayı sizden ricam yazılarınızı Word'de yazıp doc formatında kaydedip ve mümkünse türkçe karakterlerle yazar mısınız?

SAYFA SAYISI: Overdose ısrarla ve ısrarla MEG gıcığından daha fazla sayfa sayısı talep ettiği halde bu sayfa sayısı artışı olmamaktadır. Röportaj kısmında da okuyacağınız gibi MEG Derginin sayfa sayısı artmadan Overdose sayfa sayısı artmaz, artamaz ve ben bu dergide olduğum sürece de artmayacak diyerek durumu iyice umutsuz hale getirmektedir. Gelen mektuplar ise şimdiki sayfa sayısının "n" katı olduğundan hepsini yayınlamak sizde takdir edersiniz ki imkansız oluyor. Bu yüzden mektup sahiplerinden ricam bizzat MEG hıyarına mektup göndererek [ona disket yollamayın sakın] bu durmu kınamak ve acilen ya derginin ya da dergi olmasa bile overdose'un sayfa sayısının esefle ve ibretle artmasını istemektir [pek rica olmadı galiba]. Beni dinlemiyor ama sizi dinleyecektir [araya CD'de verin gibi şeyler yazmayın sakın].

Şimdilik bu kadar. Bakalım bu ay uygar dünya adına neler yapmışım:

Ayın Oyunu: Bu ay çok ilginç, garip, uçuk kaçık bir oyun oynadım: Armed And Delirious. Oyun 4 CD'lik bir adventure. Granny teyzemizin başına [kendisi 80'lik delikanlı] Sci-fi'lara taş çıkartacak kadar saçma ve sapan bir dünyada, saçma ve sapan olayların içinde ailesini aramaya çalışıyor. Bu aslında normal bir Adventure değil. Hayal gücünüz, güneş yağınızı orasına burasına sürüp banyo yapan inekten nasıl kurtarmaznıa, evinizin makasla kesilip evrenin bir köşesine atılmasını kendinize nasıl açıklamanıza, koskocaman klozet kapağını kapatmak için karıncalardan nasıl yararlanacağınıza yetmiyorsa siz en iyisi hemen en şirininden bir platform oyununa geçin. Yani uçuk kaçık, anlamlı anlamsız bir sürü bilmeceyi içinde barındıran acayip bir Adventure işte. Alın bence.

Ayın Filmi: Bu ayın en iyi filmi ruh hastası yönetmen Oliver Stone'dan U-TURN. Yolda arabası bozulan bir serserinin hayatının kabusunu yaşatacak bir kasabaya düşmesini anlatan gayet akıcı, esprili ve sıradışı bir film. Özellikle karakterlerin tamamının ruh hastası olması, ve bundan doğan kara mizah özellikle filmi seyre değer kılıyor. Her filmiyle rahatsız edici mesajlar vermeye alışmış olan Oliver Stone, bu filmde bildik aşk, ihanet, güven gibi temaları kullanıyor. Fazlasıyla stilize bir sinema dili kullanan ve bunda gayet başarılı olan U-TURN' ü kaçırmayın diyorum.

Ayın Albümü: Kesinlikle ama kesinlikle Dark Tranquality grubunun yapmış olduğu "The Gallery" albümü. Şimdi bu da ne, kim diyeceksiniz di mi? Anlatayım: Bu günlerde beni bir Kuzey Avrupa Death Metali sardı ki sormayın. Klasik Death sound'dundan apayrı olupta yine Death metal materyallerini kullanan yeni bir Death türü. En önemli özelliğide temiz bir vokal ve çok sert ritimlerin arasına serpiştirilmiş müthiş melodiler. İşte Dark Tranquality'de bu türün en başarılı gruplarından. "The Gallery" albümünü ilk dinlediğimde çok farklı olduğunu kabul etmiş ve klasik death sounduna alışmış kulağımdan dolayı aradaki müthiş melodileri kaçırmıştım. Daha sonraki dinlemelerimde ise çok kısa zamanda müzik hayatımın her noktasına sızdı. Mükemmel riff'ler, sert ve temiz bir sound ve en önemlisi müziği çok farklı kılan melodik partisyonlar. Tam bir senfoni. Bu albüm mutlaka ama mutlaka alınmalı. Hatta Kamerde yazı yazarken bu albümü dinleyip çoşkuya kapılarak hayali davul çaldığımı ve bundan rahatsız olarak beni dövdüklerini anlattılar ama ben hiçbir şey hatırlamıyorum.

Ayın Kitabı: Yine Kurt Vonnegut usta bir başyapıtla karşınızda: Kedi Beşiği. İnsanların Yalan da olsa birşeylere inanmakta ısrar ettiğini ve kandırılmaktan hoşlanmalarını anlatan mizahı bol bir kitap. Bunlardan başka Toplum değerlerinin ti'ye alınışı, sahte bir dine inanan insanların trajikomik hali ve çarpıcı sonuyla Kurt Vonnegut usta yine yapacağını yapmış. Alınması mutlak olmalı derim ben. Bu arada Lawrence Block'un "Matthew Scudder" polisiyeleri çıkmaya başladı. Duyurulur.

Ayın Patlağı: Timur Amerikadan bir süre için geldi ve gelir gelmez patladı. Daha doğrusu patlattık. Tabii biliyorsunuz ki bunların içeriklerini açıklamam imkansız. Hayal gücünüzü kullanın artık. Önümüzdeki ay Mert patlayacak galiba. Ben şimdiden duyurumu yapayım.

Ayın Kampanyası: Disket kampanyasına devam. Bu kampanya tutmaz diyenlerin rezil oluşlarını görmek çok hoş. Devam beyler ve bayanlar. Sizlerin sağduyusu en sağlam tahminlerin bile ötesinde olmaya devam edecek [bu gidişle yağcı olacam galiba].

Evet macera başlıyor. Son paragrafta buluşmak üzere şimdi buyrun:

Selamlar ve Saygılar Üstatların Üstadı ZEBANİ,
Bu sana, ikinci mektubum. Ancak bu ilki gibi kâğıtta değil. [Diskette olduğunu görüyondur her herhalde. İlk mektubumu yayımlamamıştın. Belki mektubumu disketle gönderirsem yayımlarsın [Yani kampanyana destek verdiğim falan yok. Çünkü klavyeyle [yanlış yazdıysam düzelt] mektup yazmak çok zor]]
İşte sorular;
1. Sana biraz eski oyunlardan bahsetmek istiyorum. Bunlardan birincisi Descent II. Yaw kardeşim bu oyun kaç bölüm? Unutmadan bi de bu oyunun önemli cheat'lerini yazarsan sevinirim.
2. Bu oyunlardan ikincisi CRUSADER No Remorse. Bu oyun ne türe girer? Bu oyunu bitirebilmek için ortalama 50 saat [Ama o kadar sürüyo. [Gerçi ozamanlar ufaktık. Bu süre ozamanlar için uzundu] uğraştıktan sonra dandik bir demo ile son bulmamalıydı. Bana bu oyunun bitiş demosunu yazsana. Bakayım benimki ile tutuyo mu?
3. Ecstaica II'yi aldım. Almaz olaydım. Çünkünüm, grafikler, başlangıç demosu ve en önemlisi konu soooooon derece dandik. Bu oyundan daha önce yapılmış olmasına rağmen Time Commando herşeyiyle bu oyuna beş değil beş bin basar [Şaka Yapmıyom]. Eğer bu oyunun açıklaması elinde duruyosa bana göndersene.
4. Redneck Rampage'i aldım. İnstall ettim. Oyunu çalıştırmayı denediğimde "Söz dizimi hatası" diye bir yazı çıktı. Bu ne demek oluyo? [Sakın bana "Kamer'de oyunlar şöyle. . . ", "Kamer'de oyunlar böyle . . . " gibi cevaplar verme. Yoksa, gelirim orayı başınıza yıkarım. [Şakam yoktur]]
5. İşte size süper bi fikir. Siz derginizde "Çengel Bulmaca Sayfası" açmayı düşündünüz mü? Cevabı gönderen ilk 3-5 kişiye CD armağan edersiniz. Böylece Hem -benim gibi- garibanları sevindirirsiniz, hemi de tirajınızı daha daha yükselterek milyonlara ulaşmanın zevkini yaşarsınız. [Şaka yapmadığımı belirtirim. Bak bunu tehtit olarak söylemedim. Ama ötekilerde-özellikle 4. soru konusunda- çok ciddiyim]
6. "Tiberium Sun" nedir? Yenir mi? Bayan ise çıkma teklifi ediim mi? [Çıktığım falan yok. İlgilenenler için adresim aşağıda].
7. Dergi kapağındaki geri sayım ne demek oluyo. Yoksam "00"ıncı sayıda bomba mı vereceksiniz.
8. Senin Soruna Cevap: İstemezdim. Çünkünüm lisede hiç "teşekkür" alamadım. [Hey gidi günler hey. . . Orta okulda hep "takdir" alırdım. Bizimkiler buna deli oluyolar. Bilirsin ki delilerle uğraşmak zor-dur. . . . .
9. Burdan bişii söylemek istiyom. "Sayın, Serdar"YAZICAM İŞTE" Kargın, durumuna üzülme. Eğer dertleşmek istiyosan bana yaz . . . "
Bayanların ve Serdar'ın mektupları için adresim:
Kanarya Mah.
Bozdoğan Cad. No:52/1 K. Çekmece/İST
Hasan "CAN" Orhan

Zebani: İşte kampanyamıza gönülden destek veren Hasan arkadaşımızı hemen alkışlayalım [kampanyaya destek vermiyor ama ben sonra ona soracam]. Nasıl? Ne kadar kolay di mi diskette yazmak? [sus, ben sana soracam bunun hesabını]. Bu durumdan memnun olmana çok sevindim. Hele bundan sonraki mektuplarını diskette yollayacağını duyduğumda gözlerimden süzülen yaşlara engel olamadım [hö?]:

1- Walla oyunu oynamadım ama sırf senin için bizim yeni çaylak yazar Hüseyini bu iş görevlendirdim. Deli gibi oynuyor oyunu. Kesin ölecek. Cheatlari içinde hıyar Merti görevlendirdim. Söylemesse kesin öldürücem [bu arada böyle sorular sorduğun için sana da bi tarife uygulamak lazım ya neyse!].

2- Crusader no Remorse tamamıyla İzometrik Arcade türüne giriyor [ne var? itiraz mı ediyorsun?]. Diablo'nun arcade olanı yani. Walla 50 saat bana fazla geldi. Bizim burda Hüseyini bi kızdırdık, herif 2 saatte bitirdi oyunu ve bilgisayar bozuldu ve sonrada dayak yedi [ve Türkçeyi katletmeye devam ve bu ay Hüseyinle uğraşıcam]. Evet son demo biraz dandik fakat ben şimdi burda oturupta sana oyunun bitiş demosunu yazarsam MEG ve okuyucular birleşip mezara tersten sokarlar beni. Ölmemi mi istiyorsun? Beni sevmiyor musun?

3- Şimdide okuyucu kampanyasına geçiyoruz beyler [ve bayanlar. Bu arada Ayça nerdesin sen? Coğrafyadan kaldın di mi?]. Ecstatica II'mi dandik yoksa Time Commando'mu beş değil beşbin basar? Cevaplarınızı Hasan'a iletiverin. Time Commando'nun açıklaması hiç elimde olmadı ki? Anlayacağın sana gönderemem. Okuyuculara birşeyler gönderme hizmeti henüz olmayacak

AYIN RÖPORTAJI PART ONE

Çok geç kalmıştık bu röportaj işine girmekte. İşte Overdose'un yeni hizmeti. Bundan böyle her ay GameShow'a emek veren şahsiyetlerle kısa bir röportaj yapıcam. Böylece devamlı yazılarını okuduğunuz ve isminden başka hiçbirşey bilmediğiniz bu insanların gizli kalmış yeteneklerini, hayatlarını, hayallerini, yaşayış tarzlarını [hiç alakası yok!] öğrenecek ve onları kendinize daha yakın hissedeceksiniz. Bu ay mecburen baş gıcık editörden başlıyoruz: Meg. Herif iğrenç cevaplar verdi ama olsun ağzından çok güzel bilgiler almayı başardım. Buyrun okuyun. Önümüzdeki ay ya hıyar Mert, yada şahsiyetsiz Timurla söyleşicem.

Zebani: Bana bak değerini bil. Benim gibi ünlü bir araştırmacı bir gazeteciyle röportaj yapıyorsun. Şimdi sus da sorularımı dinle: Ne olacak bu gerim sayım işi? Okuyucular çatlayacak meraktan. Senin yüzünden yine olan bana olacak. Açıkla bakiim?

MEG: Yorum Yok.

Zebani: Israr etsem okuyucular adına?

MEG: Pek birşeyin değişeceğini sanmıyorum. Herkes, geri sayımın ne olduğunu geri sayımın sonunda anlayacak. Bu konuda ısrar etmezsen sevinirim.

Zebani: Buna basbayağı editör kaprisi derler de neyse. Peki nasıl oldu bu? Yani nasıl oluştu bu geri sayım? Farkındaysan işin peşini bırakmaya niyetim yok.

MEG: Evet, farkettim onu. Ama benim böyle gazlara gelmeyecek bir tip olduğumu biliyor olman lazım. Kaç senedir tanışıyoruz seninle. Farkındaysan ben de konuyu değiştirmeye çalışıyorum.

Zebani: Pekala olan okuyucuya oldu yine. Ben nasıl olsa biliyorum cevabı. Okuyucular sana gereken cezayı vermesini bilirler. Peki şu günlerin en popüler sorusu olan "GameShow" underground ruhunu kaybetti sorusu hakkında ne düşünüyon?

MEG: Ortada bir suç yok ki, onun cezası olsun diyerek ilk konuyu kapatıyorum. İkincisi ise ben kesinlikle öyle düşünmüyorum. Yani biz hala profesyonel değiliz ki amatör ruhumuz değişsin. Ama ilk GameShow'dan bu yana 3 sene geçti, belki bizler değişmişizdir.

Zebani: Yerimiz olsa ben sana sorardım konu kapatmak neymiş ama neyse. Şimdi daha önemli bir sorum var: Niye ayrılıyorlar? Ne oldu bize? Yarım yamalak açıklamalar yapıyon sabahtan beri, bunu tam cevapla bari. Rezil ederim senin karizmanı.

MEG: Bütün bu sayfalar boyunca röportaj yapsaydık bile o konuda ağzımdan laf alamazdın, bu bir. Ayrılmalara gelince, MAC konusunda hala bir şey söylemek istemiyorum ama Serkan'ın ayrılması çok önemsiz bence. Serkan'ı okuyucular kadar bizde çok severiz. Ama onun işi ve okulu başından aşmıştı. Dergiye ayıracak zamanı yoktu ve ayrıldı. Öyle olay olacak bi durum yok.

Zebani: Bilmez miyim senin efsanevi Ketumluğunu!!. Benim düşüncem bu ayrılamalardaki peridyoların sıklaştığı ve bunun basit bir raslantı olmadığı yolunda. Sen bu konu hakkında kendini sorguladın mı mesela? En son Timur olayı da patlak vermişken sıcak sıcak birşeyler söyle de çok işim var meşgul etme beni.

MEG: Ya Timur ayrılmadı ki dergiden. Niye bu konuda sorular geliyor anlamıyorum. Biz orda sadece Timur Amerika'ya yerleşti diye bir iki satır arkasından konuştuk o kadar. Timur bu derginin kurucusu. Onun bu dergiden ayrılmasına imkan ihtimal yok.

Zebani: Demek ortada yanlış bir anlama var. Ya da Timur yine şahsiyetsiz davranmış. Neyse, ne olacak bu CD işi? Okuyucular iki kampa bölündü: birinciler "sakın CD vermeyin onun yerine sayfa sayısını artırın", ikincilerde "abi kurbanınız olayım CD verin" diyorlar. Yetkili ağzını bi açsanda şu konuya tam bi çözüm getirsek.

MEG: Şu anda okuyuculardan aldığımız tepkiler daha çok CD vermeyin şeklinde. Onun içinde biz şu anda CD vermek yerine sayfa sayısını arttırmamızın, okuyucuların daha çok istediği bir şey olduğunu düşşünmekteyiz. Ama bizim işimiz belli olmaz.

Zebani: Demokrasi Rulaz yani. Diğer CD isteği olan okuyucularıda düşünmek zorundasın diyerek konuyu kapatıyorum ve başka bir soruya geçiyorum: Şu günlerde derginin bünyesinde birçok yeni yazar ismi görüyorum. Nasıl iyi yazıyorlar mı? Bu arada Y.S.Y kim? En çok da bunu merak ediyorum. Ne uyuz bi tip o öyle. Bi de bana uyuz dersiniz gıcıklar.

MEG: Y.S.Y. konusu seni aşar. Onun için sesini pek çıkarma derim ben. Diğer konuda ise; dergimizde yazı yazmak isteyen bir çok arkadaş bana ulaşıp, isteklerini belirtiyorlar. Ben elimden geldiği kadar yeni arkadaşlara şans vermek istiyorum. Şu anda yazısı çıkan isimler, bana bundan 3-4 ay önce yazı yazmak istediklerini söyleyenler. Yani elimden pek bi şey gelmiyor. Çünkü derginin var olan kemik yazarların, yazılarını okumak isteyenler çok daha fazla. Genelde yeni yazarlar istenmiyor. Bu arada sen bi yazı yazsana? Senin de oyun açıklaması yazmanı çok istiyolar.

Zebani: Yalnız uyuz oldum ben şimdi sana. Niye beni aşar? Ben konuyu hack eder yine öğrenirim. Bu arada hiçbir okuyucu benim oyun yazmam konusunda dergiye feedback de bulunmadı. Böyle bir duyum almış olsaydım gereken neyse yapardım. Senin yarım yamalak cevaplar vermezdim enazından. Bu arada Overdose sayfaları yetmemeye başladı. Anladın mı?

MEG: Tamam o zaman burdan okuyucuların görüşünü soralım. Oyun yazısı yazmanı isteyen okuyucular sana mektuplarında bildirsinler. O zaman belki onları kırmazsın. Overdose sayfaları konusunda ise boşuna ağzının suyu akmasın, dergi sayfa sayısı artana kadar 8 sayfayla yetinmek zorundasın.

Zebani: Yukardaki satırları kestim bil. Nasıl olsa buna müdahale edemessin. Ayrıca benim oyun yazmam demek Overdose'u verimli olarak yazamamam demek. Sonra okuyucular ne yapar? Bak üstüme gelme kaçar giderim Almanyaya. Overdose sayfa sayısı artmalı, artacak... İtiraz istemeyiz, di mi okuyucular?

MEG: Bence overdose sabit kalsın, sen oyun yazısı yaz. Nasıl olsa her ay bissürü oyun oynuyorsun. Bir tanesini yaz işte. Di mi okuyucular? Bu arada asıl konudan çok uzaklaştık "farkettiysen".

Zebani: Farkettim, tamam. Hadi git artık oyun oynucam daha ehu ehu!!!

MEG: Senin aklına gelmeyeceği için ben senın adına, kendime teşekkür ediyorum., bu röportajı benimle yaptığın için.

Zebani: Yeter git artık. Son bir soru: Beni ve Overdose'u çok sevdiğini itiraf ettin mi kendi kendine? Cevap ver lan, gel buraya...

Gördüğünüz gibi sorularımın kalitesine dayanamadı ve kaçtı gitti. Bu röportajdan alınacak dersler:

1- Meg kaprisli ve gayet gıcık bir editördür.
2- Siz ona inanmayın CD filan vermeyecek.
3- Hayatta oyun yazısı yazmam.
4- Giden gitmiştir, kalan sağlar bizimdir.
5- Timur şahsiyetsiz, Mert hıyar, Meg'de toposdur.
6- Overdose 40 sayfa olmalıdır, olacaktır da...
7- En iyi oyunlar Kamerde [burda da mı?].

birşey gibi geliyor bana [Tembellik Rulazzz]. Ama belki Hüseyini bu iş görevlendirebilirim, çalışsın hıyar [birgün kapını çalarsa şaşırma sakın!!]. Bu Hüseyin var ya...

4- Way way tehdite bak. Mafyaya mı çattık yoksa? Şimdi bak Hasan tehdit gibi olmasın ama bi korum çok fena olur zaten içerden yeni çıktım. Ne var? Elini çek!! Söylediğin hata yüzünden burada bayağı bir tartıştık ve hiçbir anlam veremedik. Benim bildiğim tek "söz dizimi hatası" var o da Commodore 64'te "syntax error" biçiminde olurdu ki bu da beni çıldırtırdı [ah! ah!]. Please more data diyorum ben... [bu arada iyi ki hatırlattın: Kamerde oyunlar hem çok ucuz hem de hatasız mis gibi pırıl pırıl, he he!].

5- Abi Çengel bulmacadan önce dergide Moda, fal, Magazin, Gerçek Televole, Kadının dünyası gibi köşeler açmayı düşünüyoruz. Çengel bulmaca en son sırada anlayacağın. Bu arada bizim milyonlarca okuyucumuz var arkadaş. Bir kişi dergiyi alıp 10 kişi okuduğundan yola çıkarsak gördüğün gibi milyonlarca kişi bizi okuyor [mesaj var burda be!!]

6- Bakınız geçen ay. Bayan olsa ilk önce ben çıkcam sana ne oluyor.

7- Geri sayım konusu gittikçe tehlikeli olmaya başladı. Bildiklerimden korkmaya başladım. Tanık koruma programı talep ediyorum. Esas açıklama MEG'den gelmedikçe bana da susmak kalıyor [gerçi röportajda birşeyler zırvaladı ama ben tatmin olmadım]. Herifin yeraltı bağlantılarının olmasından şüpheleniyorum. Siz en iyisi 0'a kadar bekleyin. Dananın kuyruğu o zaman kopacak [ya da benim kafam].

8- Bilmez miyim? Şimdi de Hüseyim çıktı başıma.

9- Duydun mu Serdar? Okuyucuların bu tip girişimlerini takdir ediyorum. Yaw Hasan herhangi bir bayanla tanışmak istiyorsan biraz çaba harca bence. Overdose'a ilan atmakla olmaz bu işler. Hem sende biliyorsun ki buranın bayan okuyucu sayısı bir tane [o da Ayça ve asılırsan gözlerini oyarım]. Neyse, bayanlar [sen değil Ayça!] bu yalnız kalpli arkadaşımızın yalnızlığını dolduracak bir sevginiz varsa hemen cevap verin. Adres aşağıda [bence plastik kalpli Cosmopolitan kızları bu tip şeyleri umursamaz]. Şimdilik Hoşçakal Hasan. Eğer 1 den fazla bayanla tanışırsan ben de payımı isterim ona göre [Ayça dur bak açıklayabilirim!!].

Sevgili aşırı isteklerimizi karşılayabileceğimiz tek kişi Dr. Zebani [yanlış anlama]

Şunu belirtmeliyimki saat gecenin 02:00si ve ben gerçekten bu yazıyı bitirip uyumak istiyorum. Sorularıma cevap verirsen gerçekten çok sevinirim [ehe]. Artık şu sorulara geçiim diyorum yoksa uykusuzluktan geberecem. [Ha bu arada hepinize mutlu yıllar]:

1. Nfsse'de north resort diye bir pist varmış, varmışda nerdeymiş ? Allah aşkına söyleyin nasıl çıkıyo bu pist; hilesi falan mı var ?

2. Fifa 98'de güyyaaaaa biz oyunu karlı, yağmurlu falan oynayabilecektik... EEE hani? 3dfx falanmı istiyor yoksa EA bizimi yutturuyor? [galiba tam üstüne bastım!...]

3. Fifa 99 yada Fifa 2000 çıkacakmı?

4. Şu kapaktaki geri sayım olayını harbi merak ettim ne yani derginin 80 sayfa olmasını az buldunuzda 100 sayfa falan mı yapmayı düşünüyorsunuz; yoksa cd verme olaylarına mı gireceksiniz ? [promosyon derler hani...ehe...]

5. Phantasmagoria 3 çıkacak mı, çıkacaksa ne zaman ?

6. Ne bu kardeşim yaw! Herkes ayrılır oldu dergiden ne oluyor sizlere?

7. Streets of sim city güzelmi; oynadınmı?

8. Sega Nba action 98'ı tavsiye edermisin?

Sorularım bu kadar umarım cevap verirsin [ehehe] şimdiden teşekkürler...

Mehmet "Pc Kopat" Aydın

Zebani: Bu kadar geç saatlere kadar oturupta Overdose'a mektup yazmak için uykusuz kalan kahramanlar için cevap rezervlerimiz her zaman açıktır diycem tırsıyorum [Kamerde oyunlar ucuz]:
1- O pist hiçbir yerde yok. Onun yerine Last Resort diye bir pist var ki o da gözünün önünde.
2- Hayır EA kimseyi kandırmıyor. Üstüne basamadın. Bu efektleri görmek istiyorsan 3D-FX alacaksın. Kamerde 200 dolar civarında. Tavsiye ederim [yanlış anlama sadece 3DFX kartı].
3- Böyle bir soru sorduğun için seni Hüseyine havale ediyorum.
4- Geçen ayki derginin son sayfasında bu konu ile ilgili biz meraklılarca hazırlanmış "geri sayım teorileri" var. Oraya bir göz at. Biz de çatlıyoruz meraktan. Bu gerilimi "0" oluncaya kadar yaşamak zorundayız [aslında ben cevabı biliyorum ama çaktırmıyorum, siz de çaktırmayın].
5- Henüz bu oyun hakkında elimizde hiçbir bilgi yok. Hüseyini gönderdim araştırıyor.
6- Biz de bilmiyoruz. Bu konu hakkındaki değerli [ve kaypak] görüşlerini bizden esirgemeyen MEG'i sıkıştırın bence. Röportajda nasıl da saçmaladı gıcık.
7- Oynadım. Ancak beğenmedim. Interstate 76 oyununu oynuyormuşum gibi geldi bana. Sen önce gör, sonra al [ama Kamerden].
8- Basketbol oyunlarından hoşlanıyorsan kesinlikle al. Ben çok beğendim ve eğlendim. Bu arada unutturmada seni ilk gördüğüm yerde tokatlıycam [neden bil bakalım?].
Rica ederim "PC Kopat" Mehmet. Biz ne için varız burda [genelde cveap vermek ama diğer mektupları da yayınlamamak için diyesim geliyor]. Neyse sana da Hoşçakal ve Diskette mektup yolla.

Dear Zebani
Al ikinci mektup sana. Valla windows'un yazı programlarını bilmiyorum. O yüzden not defterinden mektubumu ve sorularımı yazıyorum. Yazım da bir anda düzeliverdi [farkettin heralde]. Haydi bre sorular rastgele!!!
1. Mektup yazmayı çok sevdiğimi yazmıştım sana. Benim sevdiğim bir kız var kimin yokki!!!. Onunla bir gün çıkmıştık sonra kerizliğim yüzünden beni bıraktı. Şimdi aramız daha iyi ve ben hatalarımı yeniden yapmayacak kadar iyi biliyorum. Sence ona yazdığım mektubu mu vereyim yoksa onu bir café ye götürüp duygularımı orada mı açıklayayım??? [hayati mesele, Engin ablaya da sorarsan iyi olur]
2. Ne dinliyorsun bu aralar? Ben her an herşeyi dinlerim [céline dion, ahmet kaya, metallica, bon jovi, rachid taha. . .]
3. Diablo 2 geliyormuş. İlki çok zordu bitirene kadar anam ağladı valla! Rogue ile bitirdim [XENA]. Diablo 2'deki yeniliklerden bahsetsene biraz.
4. Tavsiye sormayın diyorsun ya tavsiye köşendeki bütün oyunları oynamışsak napıcaz?????????????
5. Geçen mektubumda sorduğum dungeon keeper 17. bölüm hakkında bilgi:
Şimdi senin dungeon heart'ının 4 kare dışında bütün sınırların maden ile kaplı. Madeni kazarsan düşmanın tünellerine çıkıyorsun ve bu bölümde düşmanın karargahı yok. Yeryüzünden geliyorlar. Para bitince mecburen kazıyorum ve düşman anında dalıyo. İnşallah hatırlamışsındır.
6. NFSII SE çok güzelmiş. TAVSİYE EDERİM ÖHÖHÖHÖHÖHÖ!!!
7. DUNE 2000 geliyormuş valla benim bildiğim bütün bilgisayar camiası bu işe sevindi . Sizin Büyük GAMESHOW sultanlığında hava nasıl??? [şimdi ya rayah dinliyorum havaya yeni girdim!!!]
8. Platform oyunlarını sever misin??? Bir ara çok modaydı.
9. Mektubu yazarken Körfezde sular ısınıyordu. Mektup yayınlanırken belki savaş çıkmıştır. Ya da barış yapılmıştır. Ya da Irak artık yoktur. O anki duruma göre yorumunuz?
10. Bir çocuk var okulda adı ilkay, adam her hoşlandığım kıza çıkma teklif ediyo yalamanın teki. Şimdi 1. sorudaki kıza sulanıyo. Napim onu? Sen olsan napardın? Engin abladan da bir bayan görüşünü alabilirsen iyi olur.
11] Son soru bir istek. bana GAMESHOW SULTANLIĞININ BÜTÜN HALKI TARAFINDAN İMZALI BİR RESMİNİ POSTALARSANIZ VALLAHİ HİÇ TAVSİYE SORMAM.
BU MEKTUBU MART AYI İÇİN YAZMIŞTIM AMA NİSAN 'A DA YETİŞTİRSEN OLUR. BÜTÜN HALKINIZA VE ONLARIN "SOUL" LARINA SELAM
Barlas "DARK PALADİN LEVEL 2" BOZYEĞİT

Zebani: Yazın düzelmiş ama şimdi de NotePad'in bozulmuş. Sen hiçbir zaman doğru düzgün mektup yollayamayacaksın di mi? Hem bundan sonra alış Word cinsi programlara çünkü mektuplarını bu programlarda yazacaksın [di mi?]:
1- Sevgili Evladım [güzin abla girişi], Aşk [meşk] serçe gibidir, gevşek bırakırsan uçar gider sıkarsan ölür [öğkkk]. Ben olsam [keşke olsa], ilişkilerde klasik olmak yerine daha yaratıcı olmayı denerdim. Bu kadar [rezil bir herif olduğumu kabul ediyorum, hem Engin Abla şimdi beni sorguya çeker iki saat].
2- Ne diyim müzikal Spekrumuna hayran kalmamak elde değil. Nasıl başa çıkıyorsun bu kadar değişik türle bilmiyorum ama ben bu günlerde çok fena Kuzey Avrupa Death Metal'ine takmış durumdayım. Sabah, öğle, akşam, ikindi vakti, kuşluk vakti, ne zaman olursa olsun sürekli dinlemekteyim. Hatta bana soru soranlara müzikle cevap verir duruma geldim.
3- Geçen sayının News köşesinde detaylı bir şekilde açıklandı. Bakınız lütfen.
4- İlk önce tebrik edileceksin, sonra o oyunları Kamer'den almadığın için hafif çaplı bir dayak yiyceksin ve en önemlisi bundan sonra Overdose gelen tüm tavsiye sorularını cevaplamakla onurlandırılacaksın. Beğendin mi?
5- Açıkça söyliyim hala hatırlamadım. Zaten seninki tüm level'larda karşına çıkan bir sorun. Çok zaman geçmiş, unutmuşum.
6- ÖHÖHÖHÖbendeÖHÖHÖHÖHÖ!!
7- Bizim burda havalar zaten fazlasıyla gergin olduğundan bu haber pek fazla bir heyecan yaratmadı. Bir tek ben sevindim, diğerleride bana garip garip baktı. Ben de Hüseyini dövdüm.
8- Amiga zamanında PP Hammer diye bir oyun vardı. Platform oyunlarında devrim yaratacak kadar yeniliklerle doluydu. Deliler gibi oynadığımı hatırlıyorum bugün. Tabii Rick Dangereous'u da unutmamak lazım.
9- Şimdilik barış yapıldı. Fakat Amerikanın başında kim olursa olsun Irak, iyi bir başkan olmak için tek şansları. Bu yüzden savaş bitmez. Skandal bile olsa farketmez... Olan bize olacak.
10- Anladığım kadarıyla ilkay'la aranızda bir tür kadın savaşı var. Bi kere 1. sorudaki kız bu İlkaya yüz veriyor mu? Eğer öyleyse işin çok zor. Yok vermiyorsa bir süre sonra vermek zorunda kalacaktır [öhö!!] çünkü kadın denen yaratık kendileriyle ilginenilmesinden hoşlanır. İlkayla pek uğraşmadan elini çabuk tut derim ben evladım. Bu kadar [aslında bu konuda o kadar çok söyleyeceğim var ki... MEG hıyarı çok pis bakıyo şu anda].
11- Biraya gelsek bi ihtimal olurdu ama şimdilik hem imkansız hem de ikansızdan da öte!!!
Mart ayına yetiştirdik gördüğün gibi. Sen başka mektup [disket] gönderme, Nisan ayına da bunu basarız. Şimdilik hoşçakal derim ben.

Sevgili yazarımız, GAMESHOW'umuzun baş tacı Zebani;
Nasssın? İyisindir inşallah. My name is Demir, Gökhan Demir. Mektubumu yoğun isteklerin üzerine 'Disket' olarak gönderiyorum [ehee artık yayınlarsın anadın mı?]. Derginizin müptelasıyım. Bu yüzden aboneyim [double ehee]. Oyüzden ayın her 15 o saman kağıt zarfı bekliyorum. Binanaleyh sorulara geçelim:
1. Ben çoğu zaman oyunların fontlarını bilgisayarıma geçirmek istemişimdir [özellikle bkz. Diablo]. Abi olabilirse nasıl olur bu olay anadın mı? [biraz fazla tatlı kaçıklar seyrederimdir de; bkz. Tarumar Abi]
2. Sizin dergide bir ilanda 'Diablo2 - Hellfire olarak gördüm. Hellfire ek bölüm Diablo 2 de ayrı oyun degilmidir agam? Bak yoksa hayallerim kırılacak [yanlış anlama Diablo 1 de çok güzel].
3. Şimdi bak abi ben konsol oyunlarını çok severim . Özellikle Nintendo.
Zaten 1 adet Süper Nintendo'm, 1 Game Gear'ım, 1 Süpervision'um ,1de Sega Master System 1'im var [ehheee çok az dimi?]. Yalnız bişi soracam. Duymuşundur herhalde Nintendo 64'ü. Süpper bi alet. Nedendir bilmem kimse dergisinde yer vermez buna[!]. Siz Kamer olarak bi abilik yapıpta şu makineyi ülkemize ve de vatan evlatlarımıza kavuştursanız.
4. Şu aralar hep yok o gitti yok şu gitti davası var. Ne olur biraz şu sizi yıpratmaya çalışanları bırakın ya. Belki ben çok çok uzun zamandır
okumuyorum amma bu derginin nasıl bu kadar zorlukları aştığınızı bilirim. Arkadaşlarım bu dergi zamanında yükselsin diye 3 er 5 er alırlarmış. Neyse hani ben size aboneyim ya, aboneliğim bitiyor abone olmak için ne yapmam gerekir?
5. Abicim şimdi bak şu network olayı varya, ben mesela arkadaşla FIFA RTWC '98 oynamak isterim ama telefon faturaları istemiyo. Bunun ucuz yolu yok mu?
6. Monkey Island'ı oynadım bitirdim sayenizde. Abi şimdi deyecen

TAVSİYE SORMAYIN!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci (bilmiyorum bilemiyorum) zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Age OF Empire
2- Red Alert Aftermath
3- Myth
4- Close Combat 2

STRATEJİ
1- Imperialism
2- Panzer General 2
3- Pax Emperia
4- Constructor
5- XCom3

DOOM-GİBİN
1- Quake 2
2- Jedi Knight
3- Hexen 2
4- Outlaws
5- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- Fifa 98
2- Actua Soccer 2
2- Nba 98
3- Nba Action 98

ACTION
1- Tomb Raider 2
2- M.D.K.
3- Shadow Of The Empire
4- Oddworld

ADVENTURE
1- Monkey Island 3
2- Broken Sword 2
3- Riven
4- Lands Of Lore 2
5- Larry 7

SPORT-Manager
1- C. Manager 2 97/98
2- Preimier Manager 3
3- Player Manager 2
4- Sensible WOS

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

RPG
1- Daggerfall
2- Diablo- HellFire
3- Lords of MAgic

SİMULASYON
1- Apache Longbow 2
2- USNF 97
3- Fighters Anthology

FIGHTING
1- Mortal Kombat 3 Trilogy
2- Street Fighter Zero
3- X-MEN

daha yeni çıktı oyun ama bunun 4'ü ne zaman çıkar ? [çıkıcağını nerden biliyosun deme, oyunun sonunu gör anlarsın].
7. Abi geri sayımda n'olacak?
8. Heroes of Might and Magic'in en son kaçı çıktı? Nereden temin ederim bunu?
9. Sega'nın ya da o tür arcade makinelerine oyun yapan şirketlerin oyunları PC'lerde ya güzel oynanmıyo ya da çözünürlük kötü oluyo. Naapmalıyız?
10. Acemi sorusu: şu film CD leri her PC de oynar mı? Ayrıca bende Movie Player diye bişi var.
Sorularım bu kadarcık. İnşallah yayınlarsın.
P. S. :Diskette problem çıkabilir. Windows'um bozuk dergi CD sine kurban gitti neyse ki çalışıyo. Ha bu arada kalleş arkadaşım Haluk'a bir çift sözüm var:Ulan kalleş herif hangi bilgisayarcının kitabında sen git elalemin CD sini al sonra da kuzenine ver aradan 4 ay geçsin getirme. Maymuuuuun. Elaleme rezil ettim seni. Neyse. Bye
A. Gökhan "sen bana Gogo ya da uzun mektupçu deyebilirsin"DEMİR

Zebani: Ne olsun, bu günlerde yeni eğlencem Hüseyin sayesinde daha iyiyim. Benim adım da bani, Zebani. Disket kampanyasına verdiğin desteğe ne desem az. Bravo [alkış sesleri olsa keşke sayfada]. Daha öncede GameShow'un yasal bir uyuşturucu olduğunu söylemiştim di mi? O yüzden her ayın son günü yazı yazmayı hararetle bekliyorum [da ne alakası var]. Neyse geçelim:
1- Şimdi o fontlar genelde piyasada olmayan fontlar. Oyunun Grafikerleri o cicili bicili fontları kendileri yapıyorlar ve bu fontları garip bir dosya formatına sokarak bit tabii ki kullanılmaz hale getiriyorlar. Sen vazgeç bu sevdadan. Ya da programcı olup iki tane font için kafayı ye.
2- Yanlış görmüşsün. Hellfire Diablo 1 için ek bölümlerden oluşmuş bir CD. Öyle iftira atma herşeye bakiim yoksa salarım üstüne Hüseyini [kendi aramızda ona kobra deriz].
3- Maşallah. Teknoloji içinde yüzüyorsun. Dergi olarak böyle bir şeyi şu anda düşünmüyoruz. Ama MEG bu ne yapacağı belli olmaz. Bekleyip görelim. Hem vatan evlatlarımızın şu anda bu tip teknolojik oyuncaklardan çok başka şeylere ihtiyacı var ki parantez içine bakınız [yani politik mesaj verecektim ama vazgeçtim].
4- Malesef şu sıralar bizim de anlamadığımız bir yaprak dökümü sapır sapır başımıza yağıyor. Yapacak birşey yok. İnsanların seçimlerine müdahale edemeyiz [GameShow olarak]. Giden gider, kalan sağlar bizimdir. Abonelik sistemi ise malesef olmaz diyorum seni daha fazla üzmemek için [üzdüm bile].
5- Bunun ucuz yolu Hacker [daha doğrusu Phreaker] olmaktan geçiyor. Böylece Telefon üzerinden bedava oyun oynarsınız fakat bunu yapmak için de daha fazla para harcarsın, bundan emin ol. Hem gece yarısından sonra telefonlar indirimli [başka yollarda var ama onları söylemem].
6- Tamam 4. cüsü çıkacak ama ne zaman çıkacak bilinmez. Bu kadar sabırsız olmak iyi birşey değil gibi geliyor bana. Bekleyelim hep beraber lay lay lom.
7- Bilmiyorum [he he!!]. Beni aşıyormuş bu olay [Öyle dediler].
8- En son ikincisi çıktı. Nerden temin ederim bunu gibi bir soru nasıl sorarsın? Tabii ki Kamerden [cık cık cık]. Ayrıca bu oyuna benzeyen yeni bir tane daha çıkıyor: Age of Wonders. Detaylı bilgi için bakınız News.
9- Gidip ana binaları basmak en mantıklı yol tabii. Ya da ne biliyim hiçbir şey yapmamak [ki yapacağın bu]. He bide böyle orijinal sorular sorup Hüseyinin nefesini ensende hissetmemek.
10- Pent 100-120, 16 MB RAM, S3 ekran kartı yeterli olur. O zaman herhangi bir Movie Player'la istediğin filmi seyredebilirsin. Şimdi ben bir tane film çekiyorum. Mert ve Hüseyin'i bol bol tokatladığım bu filmi şiddetle tavsiye ederim. İsmini henüz koymadım.
İşte yayınladım. Sanki burda mektup yayınlanması mucizelere kalmış gibi konuşuyorsunuz. Neyse süpriz çok yakında geliyor. Kurtaracam sizi bu dertten [kendimi de]. Hoşçakal ve disket yaz.

Sevgili Zebani,
Bu sana yazdığım ilk mektubum diyerek tipik bir başlangıç yapacağımı sanıyorsan çok yanılıyorsun. Sana yağcılıkta yapmayacağım ve hemen sorularıma geçeceğim. Sıkı dur bu sorular seni zorlayacağa benziyor.
1. GameShow neden ayın 15'inde çıkıyor ? Nedeni maaşlarınızı 15'inden 15'ine almanız mı ?
2. Aralık sayısının "Not" bölümündeki Serkan'ın son yazısını anlamış değilim. Orada ne demek istiyor ?
3. Indy 4 "Fate of Atlantis" güzel bir adventure. Ama Maya'ların tapınağında takıldım. Sen bu oyunu bilirsin. Hadi bir açıklayıver [sakın 19.sayıya bak deme. Bak şimdi inat olsun diye 19. sayıya bak dersin].
4. Şimdiye kadar hep adventure oyunları hakkında soru sorduğuma bakma. Ben aslında strateji manyağıyım [buradaki manyak kelimesi negatif anlamda değil, delicesine ilgi anlamında]. Piyasada bulunan strateji oyunlarının % 90'ına sahibim. Peki sen ne manyağısın ? [sakın yanlış anlama negatif anlamda değil]
5. Simcity 3000 ne zaman çıkacak ?
6. En iyi bilgisayar oyunu üretici firması hangisi sence [bu bir tavsiye sorma değil yanlış anlama sakın]
7. Hadi bakalım bu soruyu cevaplada göreyim : Gameshow'dan sonra en iyi yabancı dergi hangisi [hahahah]
8. Defiance'i biraz açıklıyabilirmisin ? [daha doğrusu ver !]
9. Ramazanda ne yaptın ? Oruç tuttun mu ? [Oyun oynamama orucu]
10. Dayanamıyacağım ve bir tavsiye soracağım. Bana bir film cd'si tavsiye edebilirmisin ? [daha doğrusu et]
Evet sorularım bu kadarla bitiyor sanma, daha yeni başlıyorum bundan dolayı hoşçakal demiyeceğim [merhaba o zaman].
Ömer "Last Hero" GEDİK

Zebani: Way way, sert stil sahibi bir okuyucuyla karşı karşıyayım demek. Fakat "yağcılık" demekle söylemek istediğin şeyin diğer okuyucuların bana yağcılık yaptığı değildir umarım. Ayrıca "hemen sorulara geçmekle" de zaten tipik bir başlangıç yaptın bile:
1- Ne? Neeeeeeee? Lütfen... Hiçbir şey anlamadım [MEG ne diyor abi bu?].
2- Kısaca ben salağım demek istiyor işte. Gider ayak ortalığa bir bok atayım da Zebani bunu temizlesin demek. En anlaşılır yanı ise "gidiyorum salaklıklarımı da yanıma alıp" demek. Takma kafanı demek.
3- Heh Heh!!
4- Ben kısaca Manyağım [negatif anlamda]. Negatif olmayan anlamda Strateji diyebilirim [FRP ve Adventure' da var]. Ha Pacman'i unutmamak lazım.
5- Önümüzdeki ay içinde geleceği haberleri kulaktan kulağa yayılıyor. Biz de bekliyoruz.
6- Zor bir soru. Şimdiki firmaların hepside işlerini gayet güzel profesyonelce icra ediyorlar. Ama Lucas'a karşı özel bir ilgim var [tavsiye ederim he he he!!].
7- Olsa da söylesem [he he he 2].
8- Doom tarzı bir oyun. Pek güzel değil [miş, çünkü Quake 2 haricinde Doom tarzı oyun oynamıyorum]. Hem Quake 2 varken diğerlerine pek yüz vermeyelim diycem ayıp olacak şimdi.
9- Ramazanda Tiberian Sun'ın çıkmaması üzerine Ölüm orucu tuttum. Bi de Engin Abla'nın bana aşık olmasını sağlamak amacıyla acayip bir oruç tuttum da ismini söyleyemiycem [siz de sormayın].
10- Neyse bu ilk film CD'si tavsiyesi olduğundan kelli cevap veriyorum: Mortal Kombat Annihilation [En Berbat olanı tavsiye ettim he he he 3].

POSTA KUTUSU:

Sayın Alper "ALF" KAYIŞ, Bu köşede bayan okuru olmamasının sebebi bilgisayar ve ona ait herşeyin ilgi alanlarına girmemesi. Zaten moda, güzellik, romantizm, aşk gibi ilgi alanları olan kadınlardan da fazla birşey beklenmez. Senin dediklerinin hepsi Cosmoplitan okuyor. Burda istedikleri şeyler yok. Zaten olmayacakta.

Sayın "gerçek dostum" OZAN, Metallica'nın Reload'ı sevmememe rağmen İlk Load'dan daha iyi. Daha enerjik. Ama Load çizgisinde. Fuel çok iyi parça dediğin gibi. Ama Albüm iyi değil. Tolkien tabii ki okudum. Hobbitt ve yüzüklerin efendisinin ilk bölümünden başka Türkçeye çevrilmiş başka eseri yok. Ama 6.45 yayıncılık Tolkien'ın tüm eserlerini Türkçeye çvirecekmiş. Bakalım görücezz.

Sayın İsmail GÜLER, Demek sende GameShow'a yeni başladın ha. Neyse geçikmişde olsan hoşgeldin diyor ve doğru yolu bulduğun için seni tebrik ediyorum. Samsuna az geliyor dergi galiba. Söyle ordakilere çok GameShow talep etsinler, getirtmesinler beni oraya [çok güzel dayak yerim sonra]. Reload albümü Load'dan daha güzel ama genelde güzel değil. Lütfen bunun için beni suçlamaktan vazgeçin artık. Metallica'nın her albümünü sevilmesi diye birşey kabul etmiyorum ben. Evet emek harcanmış, kaliteli bir prodüksiyon olduğunu kabul ediyorum. Ama müzikal açıdan bana zevk vermiyor. Bu kadar basit işte.

Sayın Onur "dertli" DAMCI, Ben GameShow'da yazı yazıyorum, çalışmıyorum. Çalıştığım iş başka. Ama GameShow'u sevdiğimden orada yazı yazmak da benim için bir iş, görev niteliğinde. Zorluğu, zamanında yazman gereken yazıyı son günlerde yazmak zorunda olman [tamamen tembelliğimden dolayı]. Sıkıcılığı ise beklenmeyen aksiliklerin ortaya çıkıp insanın sinirlerini bozması. Bu işin en sıkıcı tarafı. Bunun haricinde herşey çok zevkli.

Sayın Ozan Veysel "Omega" KAYA, Serkan'ın gidiş yazısında yazdıkları tamamen asılsız, sahte saçma sapan harf ve kelime yığınından başka birşey değildir. Lütfen inanmayın. Edebiyle çekip gideceğine "bari insanlar beni salak olarak hatırlasın" dedi ve defolup gitti. Hiçbir şekilde kayıp değil. Yazı başlarına ve sonlarına küçük birer resmimizi koyarmıyız? işte tam da Meg hıyarının cevaplaması gereken bir soru. Dur ben onu aylık tokatlamam geldiğinde bunu bildiririm kendisine. Ama tahminim olmayacak gibi. Bu arada gönderdiğin disket niye boş. Kullanmam için mi gönderdin? Saol.

Sayın Özgür "A500+" ÖZBOSTANLAR, Demek sende Amigazedelerdensin ha? İyi aletti ama PC'lerin istilasına daha fazla dayanamadı. Hele şu Windows'un gıcıklıklarını görünce Amiga'yı ne kadar çok sevdiğimi anlıyorum. Birgün tekrar dönecek, buna tüm kalbimle inanıyorum. Sen de inan.

Sayın Hüseyin "The Trooper" ASLAN, Bir an mektubunu elime aldığımda boş zannettim. Ne öyle abi çok silik hemde kurşun kalemle yazılmış. Bir an dalga geçilmiş gibi hissettim. Megadeth'in yeni albüm kayıtlarının hazırlığına başlamış olduğunu bende duydum. Türkiyeye gelem durumu ise galiba bu yeni albümün tanıtım turunda olacak. Artık konserde görüşürüz ha ne dersin? Iron Maiden'ın gelmesini biraz hayal olarak görüyorum ben ama belli olmaz burası Türkiye. Bu arada onlarda yeni albüm hazırlıklarında. Bakalım hep bekliyoruz işte.

Sayın Halil "Türkçesi bozuk" BOZDOĞAN, Lord Of the Rings'in Türkçe çevirisindeki isimler aynen yazıldığı gibi okunuyor. Bu konuda fazla kasma. Hatta bazıları tam olarak türkçeye çevrildiği için özellikle yazıldığı gibi okunuyor. Ne diyim işte yayınevi felaketi. Umarım 6.45 aynı şeyi yapmaz. Sana duruma göre geyik veya MMX diycem haberin olsun. Ama özellikle geyik lafına uyuz oluyorsan Geyik demekte ısrar edeceğim sanırım.

Bende yeni başlangıçlara kucak açmış birisi olarak senden bol bol Disket bekliyorum. Hoşçakal hemen.

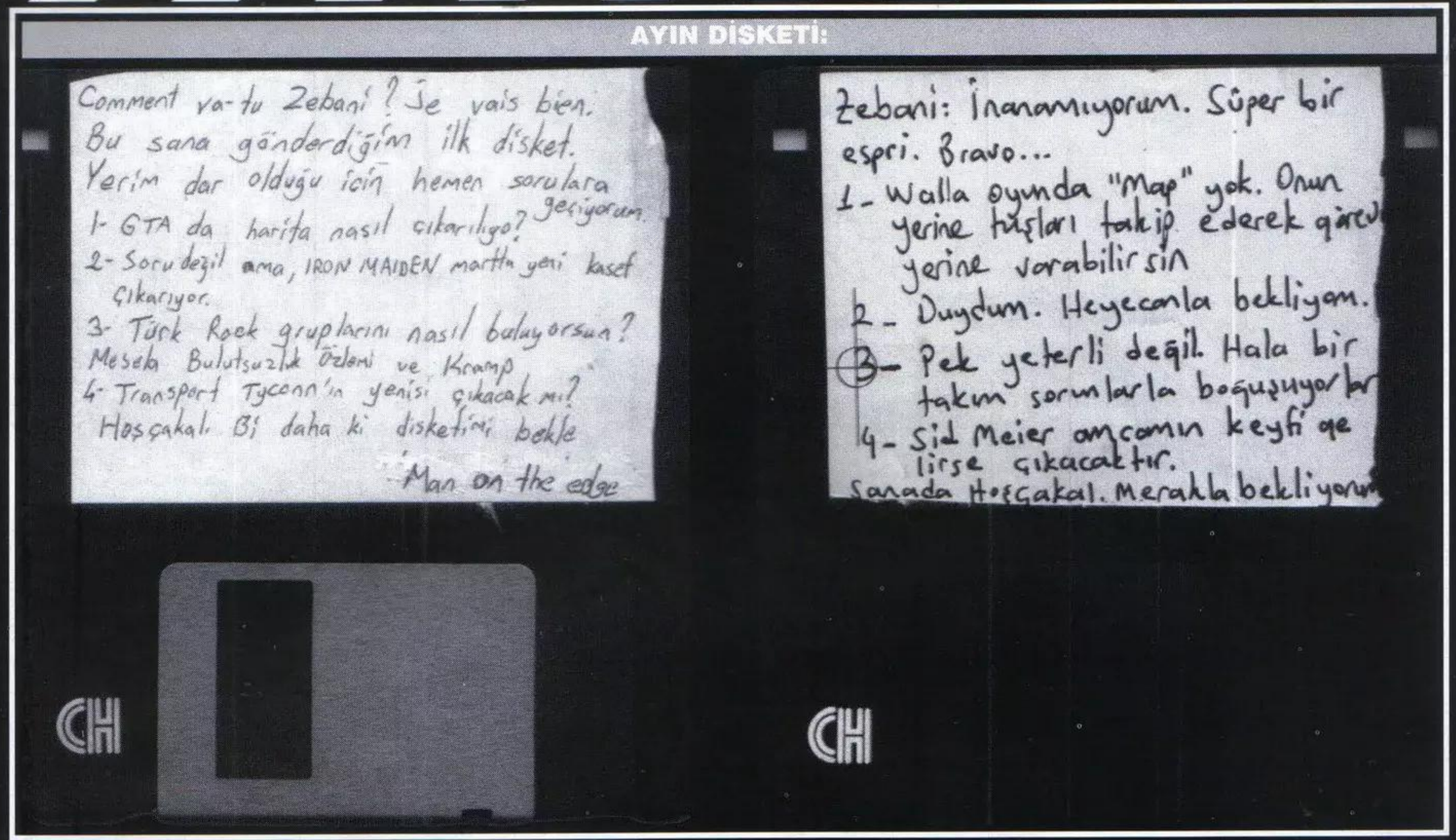
Selam Zebani,
Bence senin sayfaların Mac'inkiler kadar iyi. Onu aratmıyorsun. Neyse ben sorulara geçeyim.
1. Derginizde 7 th Legion'ı açıklamayı düşünüyormusunuz ?
2. Magic The Gathering'i almayı düşünüyorum. Ankara'da Microprose'unkini bulabileceğim bir yer var mı ? Kamer'den posta yolu ile alabilirmiyim ?
3. Simcity 3000...
4. Ya kardeşim bu Tiberian Sun ne zaman çıkacak yav ?
5. Broken Sword'u babamın iş yerinde oynamak için yükledim fakat oyun çalışmadı. Tam oyun başlayacakken küçük bir ekran çıkıyor, kliklediğimde windows'a dönüyor. Bilgisayarda ses kartı yok yoksa ondan mı ?
6. Arkadaşım bir Sony Playstation almak istiyor bense ona doğru düzgün bir bilgisayar al diyorum. Sen ne dersin ?
7. Simulasyon oynamak için bana iyi bir joystick söylermisin ?
Sorularım bu kadar
Berkay "Lütfen yayınla" TEZ
Zebani: Nasıl? Bu kadar mı giriş? Ne diycem ben şimdi sana? Senin girişlerinde Mac'e gönderdiklerin kadar iyi desem saçmalamış olur muyum acep?
1- MEG hıyarı dedi ki: Hayır açıklamayı düşünmüyoruz, çünkü oyun pek güzel olmamakla beraber eskimiş [miş]. Gıcık işte.
2- Ben aylardır Kamer, Kamer diye yırtınıyorum abicim burda. Sen bana Ankara diyorsun. Nerde olursan ol, o oyunu Kamerden almalısın bence [bir telefon ve bir postayla bu iş tamam, işte Kamer. Sadece bir adım önde olanlar farkı anlar, Kamer Bilgisayar].
3- Bekliy.....
4- Lütfen hemen bakınız geçen sayı Overdose girişi.
5- Direct X İnstall'u kontrol et. Eğer olmassa senin dediğin sorundan da olabilir.
6- Bence de öyle. Aslında Sony Playstation iyi makina ama Türkiyede hem yaygın değil, hem de oyunlar pahalı. Ayrıca Sony'de sadece oyun oynarsın ve bir süre sonra oyun oynamakta sıkılırsan bilgisayarda oyundan başka şeylerde yaparsın [sana söylemiyorum, arkadaşına söylüyorum, bizi yalnız bırak].
7- Way be ne tavsiye ama. Gayet yaratıcı. Bildiğim 2 tane var. Birisi Sidewinter Pro, diğeri Force Feedback. İkisinide Kadıköy Uygar elektronikte bulabilirsin [bulamassan Kamere gel. Burda olmasa da biz sana yaparız bir tane].
Cevaplarım bu kadar[???!!!].

Merhaba Zebani,
GameShow'u 32.sayısından beri alıyorum ve ekliyorum dergi mükemmel [bu yağ değil]. Bu sana ilk mektubum bari sorulara başlıyayım.
1. Tavsiye olabilecek bir kaç adventure oyunu [ay pardon !].
2. Geçen sayıda tanıttığınız Quake II için pent.100 yeterli demişsiniz ama aldığımız haberlere göre pent.166 MMX istiyormuş. Hangisi doğru acep ?
3. Pandemonium II'yi aldım [nasıl buldum bilemezsin]. Ama oyunun setup'ında hata buluyor zart diye resetliyor. Sence sorun nerede ? Benim bilgisayarım pent.133 16 MB EDO ram, 2 MB ekran kartı. Sorularım bu kadarcık. İnşallah yayınlarsın. Kendine iyi bak mutlu kal ve bir dahaki programı sakın kaçırma [ne diyom ben ya bu televizyon kafamı karıştırdı].
Cahit "The boy of dreams" AKKAYA
Zebani: Anlamadığım, bir şeyleri övmek, yüceltmek neden hemen "yağ çekmek" anlamı geliyor? Bu yanılgıdan kurtulmanızı talep ediyorum.
Hemen şimdi:
1- Tam baltamı çıkarmıştım ki...
2- Evet malesef öyle. Hatta bizim Mert Pent. 75, 16 MB'da oynayamamış. Pentium 166 MMX alacaksın Kamerden galiba
3- Bu tip Orijinal hatalara karşı yapacak pek birşey yok. Bizde böyle bir hata çıkmıyor. Tekrar Install et diyesim geliyor, o da olmassa Windows'u yeniden kur [oha!!].
Tamam canım Televoleyi hiç kaçırmam ben [ay ben ne diyom ya?]. Sende kendine iyi bak, mutluluğu bulmaya ve onu korumaya çalış [çok zor olsa da]. Disket yaz ve Hoşçakal [Bu ay bu kelimeyle ilgili birşeyler söylemedim nedense, bana birşeyler oluyor].

Selam sana Zebani,
Dağları aşan yüce dergi,
Çok erken çıkıyon hani !
Yiğitler seçer seni,
Yayınla bu mektubu Zebani. [vay be !]
I was able to reading a poem [Nasıl ?]
Sevgili Zebani bu sana ilk mektubum. Umarım yayınlarsın. Seni zaten çok severim bilirsin. Neyse lafı 3 cm'den fazla uzatmadan suallerime geçmek istiyorum [izin verirsen].
1. Gerek Fifa 97 olsun, gerekse Fifa 98'i oynarken bazen tutukluk oluyor. Adam topa tam vuracak ekran donuyor. 5 sn. sonra bir bakıyorum top Üsküdar'da [Beşiktaş'ta da olabilir]. Nedir bu abi yav sarılık mikrobumu ne?
2. Sence Nba 98'in box'ını mı yoksa OEM'ini mi alayim? Yani ne fark eder?
3. Sega Sports'un Nba Action 98'inde grafikler bana biraz bozuk geldi. Acaba suç oyunda mı yoksa benim bilgisayarımda mı?
4. Panzer General II'de niye adamlar araçlar falan arkalarından kovalıyan varmış gibi hızlı gidiyorlar? Çok komiğime gidiyor vallahi.
5. Bende NFS II var [banane varsa]. Şimdi de NFS II SE çıkmış. Aralarında sadece araba ve yol farkı mı var? Yoksa hiç fark yok mu? Yani NFS II'yi satıp öbürkünü mü alayım?
6. Int. Rally Champ.'da arabaları kabinden gösteriyor mu? Bulamadım da? Ne diyorsun bu olaya?
Sorularım bitmiştir. Ancak bunların devamı gelecektir üzülme. Aga ya ! Bu mektubu yayınla sana Fifa 99'u getireyim ne dersin ? Ben çıkardım da [öhüm öhüm]. Görüşmek üzere. Kendinize iyi bakın. Siz bize lazımsınız.
Zihni "Air Jordan" İREN
Zebani: İşte geleceğin Entellektüel şairine alkış tutalım. Sen şu andan itibaren bilgisayar işlerini bırakıp sanat dünyasına alt-üst edecek bir şiir kitabı yazmaya bak [hiç şiir kitabım yok]. Fakat ben okumam ona göre. beni çok sevdiğini bilmez miyim. Öylesine çok seviyorsun ki bana şiir bile yazıyorsun [Erkek olmasan nerdeyse aşık olacam sana]. Çok duygulandım şu anda sorularına cevap veremiycem [hi hi]:
1- Evet o Topların hepsi burda [Türkçenin azizliğinden faydalanarak o topların Mert, MEG ve Hüseyin olduğunu söylemek ve bunu söylerken de kötü espri olduğunu kabul etmek istiyorum]. Ekran Kartının Refresh etme sorunu var. Bi Engin Ablaya danış istersen [ona da şiir yazarsan öldürürüm seni].
2- Bi tanesi mis gibi, gıcır gıcır, hatasız, kutusu, kitabı [at daha fazla sayamıycam süper yani]. Diğeri ise sap gibi, bozuk olma ihtimali fazlaca olan ve hiçbir estetik tarafı olmayan bir CD. Orijinal oyun mantığına alışmamız gerekiyor arkadaşlar. Esas fark burda.
3- Yüksek çözünürlükte oynadığına emin misin? Ya da "Please more data" verir misin?
4- Oyunun hızını düşür bence [hem sensin komik!!].
5- Araba, yol, Grafik, Demo farkı var fakat onler önemli değil. En önemli fark 3D hızlandırıcı kart desteklemesi [Yani 3DFX]. O zaman süper special Efektler görüyorsun. Ayrıca sen aldığın bir oyunu nasıl satabiliyorsun. Yoksa değiştirmekten bahsetmeyesin [Swap olayı]. Kararı sana bırakıyorum.
6- O oyunu oynayalı o kadar uzun oldu ki tek hatırladığım kabinden görüş için F tuşlarından bir tanesini kullanıyor olman. Bütün F tuşlarını dene, bir tanesi mutlaka çıkacaktır [F2 diyesim geliyor ama...]
Fifa 99'u hemen bekliyorum. Bak yoksa Hüseyin haaa!!. Soruların hiçte seviyesiz değil, rahat ol. Ve şimdilik hoşçakal.

Satıcıların kralına [Zebaniye],
Ben insanların değişeceğine inanıyorum ve senide değişmiş kabul ediyorum [arkadaşlarını ekme, satma vb. şeyler bakımından]. Birinci sayıdan beri okuyorum dergiyi. Her yaptığınız yeniliği sizinle beraber yaşadım. Gün oldu dergiyi bulamayınca kalktım Kamer'e geldim ve aldım. Gün oldu derginizin bayilerde kalanlarını alıp arkadaşlara sattım. Niye ? [höö !]. Sevgi ve istekten. İyi dergisiniz ve bunu herkese kanıtladınız. Zebani, senle fazla hoşlaşmıyorum [sanki sen beni çok m...liyosun] Mac favorimdi yine de sana ısınmaya çalışıyorum [dergiyi bırakacak değiliz ya]. Çok uzadı sorulara geçtim.
1. Web sitenizi siz mi yaptınız yoksa Medya Text mi ?
2. Ben HTML biliyorum siz biliyormusunuz ? Ve Homesite editörünün full versiyonunu nerde bulabilirim ?
3. Serkan denince niye sizlerin aklına ille de salak geliyor ?
4. Haziran 1997'de Wet Empire çıkıyor dediniz ve niye hala çıkmadı [karavana 1]
5. Chat odalarını ele geçirip register etmenin ne kadar zevkli olduğunu biliyormusun ? [he he he]
Daha seviyeli sorular sorardım ama daha seeding turlarındayız seninle Zebiş. Rüyanda beni gör.
From Ö."Demon" K.
Zebani: Walla ben de insanların değişeceğine inanıyorum. Özellikle Önyargılarında ısrar edenlerin bir gün yorulup vazgeçeceklerine inancım tam. Kim ve ne olduğunu bilmiyorum fakat bana "satıcı" demekle zaten yeterince önyargılı olduğun anlaşılıyor [Mac önyargısını geçiyorum]. Beni ne kadar tanıyorsun ki arkadaşlarımı sattığımı söylüyorsun? Ama neyseki amacının beni tahrik etmek olduğu anlaşılıyor. Yetersiz tahrik. "sanki sen beni çok m..liyosun" gibi cümle bile önyargılarını belli ediyor. Sen ve senin gibileri m..lemesem burda ne işim var? Mektubunu niye yayınlıyim? Neyse, beni sevmek zorunda değilsin. Hissetmek lazım. Öyle birşey olursa eğer, bir mektup [sen diskette yazmassın şimdi] yazda haberim olsun.
1- Biz yaptık. Yani Internet üstadımız Timur`un elinden çıkma. Beğendin mi Site'ımızı?
2- Ne güzel. Tebrik ederim. Günümüzün gözde mesleklerinden birisi artık HTML bilmek. Biz de sadece Timur biliyor. Homesite Editörünün full versiyonunu ise Kamerde bulabilirsin tabii ki [aslında bu parantezde espri yapacaktım ama sana alışmaya çalışıyorum].
3- Salak burada göreceli bir kavram. Aslında bir imaj. Ayrıca bunu merak etmekten çok itiraz etmek için sorduğun nasıl da belli [önyargılı mıyım ne?].
4- Bu karavanayı GameShow'a mal ettiğin için sana ne söylesem az. Oyunların rötar yapmasına alışmak gerekiyor ve suçlu aranacaksa bu Wet Empires'ın haberini yapan dergi değil, oyunu yapan firmadır.
5- Hayır. Bir ara buraya gelde bana da o zevki tattır Chat master bey. Umarım öyledir. Bu arada ismini neden yazmadın? Yoksa tırsıyor musun? Merak etme yemem seni. Neyse ben sana kısaca Hamza diycem bundan sonra...

Sevgili Zebani,



Derginizi aksatmadan her ay alıyorum. Disket kampanyasına destek vermeyi çok isterdim fakat disketim kalmadı ve disket alacak kadar param da kalmadı. Köşeni çok beğeniyorum ve dergiyi aldığımda ilk okuduğum yer oluyor genellikle. Fazla uzatmadan az miktarda olan sorulara geçeyim.

1. Bilgisayarlarla bağlantı yapmak istiyorum seri kablo nerede bulabilirim?

2. Quake II'nin 3. aşamasının kısa bir özetini çıkarsana.

3. Blade Runner almaya değer mi?

Sorularım bu kadar. Kendine iyi bak . Hayatta mutlu ve sağlıklı olman dileği ile .

Faruk ÇAĞLAR

Zebani: Dergiyi her ay alanlara CD vermeyi düşünüyoruz diyesim geldi birden. Düşünsene ne güzel olurdu di mi? Heh meg yine bana "saçmalama" bakışlarını fırlatmaya başladı. En yakın zamanda senden disket kampanyasına destek vermeni bekliyorum [istersen ben sana disket yollıyim ha ne dersin?]. Overdose köşesini bende beğeniyorum çünkü herhangi bir kaygıdan uzak yazı yazmak ve bu felsefeyi benimseyecek dergi pek yok dünyada. Bunun için rahatım. Sende rahatsın di mi? [rahatsızlarda birgün rahatlarlar heralde].

1- Bak şimdi. İlla bana Kamer dedirteceksin şimdi...

2- Bana sarfedilmiş inanılmaz bir soru bu. Yani Atom mühendisliği ile ilgili bir soru sorsan sana çok daha güzel cevap verebilirim [-dim]. Bak şimdi Atom mühendisliğinde en önemli faktör...

3- Vay tavsiye ha!! Neyse soruların pek az. Nedense senin mektubunu garip bir melankoli içinde cevaplıyorum ve diyorum ki: Kesinlikle değer. Biran önce al.

Sende kendine iyi bak ve Lanetli imkansızlık olan Mutluluğun değerini bil. Hoşçakal.

Sevgili Zebani,

Sana bu mektubu anamın odasında sigarı dumanı altında son nefesimi verirken yazdım [öhü öhü]. Sorunlarım var. Ve sana muhtacım şu fukaraya sadaka. Lafı iyice batırmadan sorulama geçeceğim. Sana da elimdeki 200 kalibrelik gelişmiş silahımla dergiyi basmadan sorularımı cevaplamak kalıyor.

1. Lara ablamızı nasıl soyacağız ?

2. Tomb Raider II'de ikinci kapıyı açınca nasıl gireceğim ?

3. MDK'yı bitirdim [Alkış şak şak].

4. Satıcıların birinde Theme Park diye bir oyun gördüm [mü acaba]. Böyle bir oyun var mı ?

5. Dergideki 10-9-8-7 ne oluyor ? Yoksa sonumuz mu yaklaşıyor ?

Çağlar GÜRCAN

Zebani: Olabilecek tüm şartlarda mektup yazmanı kabul edebilirim. Hatta mektup yazarken ölmüş olman bile kabul edilebilir. Fakat yavrucum Annenin odasında hem de sigara dumanı altında mektup yazmakta neyin nesi yaw? ben kendime manyak diyordum, sen daha manyak çıktın. Ne o yoksa Annen bilgisayarı yasaklayıp kendi odasına mı tıktı seni? İlginç. Keşke ben de şu anda cevapları seninkine benzer garip bir yerde cevaplasam da nasıl bir his bu anlasam: cık cık

1- Internette Larayı soymak için bazı yamalar var [patch]. Onları arat ve download et. Fakat yavaş yavaş soy, ayıp olmasın [alakaya bak].

2- Ne? Insufficient Data... Please more...

3- Şak...

4- Nasıl olmaz. Mükemmel ötesi bir oyundur. Theme Park'ı duydun heralde [şüpheliyim ama]. İşte onun Lunapark olanı. Süper oyun, hemen al. Ve burada sana tavsiye yaptığımı unut.

5- Bu sorular karşısında ağzımı tutamassam benim sonumun yaklaştığı kesin.

Ne? Son satırlar yok mu yani? bitti mi?

Merhaba Zebani,

Bu benim ilk ve yayınlamazsan son mektubum [bu bir tehdit ona göre]. Zaten ben arkadaşım Kerem sayesinde bir Gameshow okuyucusu oldum ve sadece son iki üç sayısını aldım. Arkadaşım Kerem süper bir Gameshow okuyucusudur. 1997 yılının dergilerini toplayıp bir yıllık yaptırdı [Çok güzel oldu herkese tavsiye ederim]. Herneyse sorularım.

1. Age of Empires'ın hilelerini biliyormusun ? Biliyorsan bir zahmet söyleyiver [hadi söyle nazlanma].

2. Sence Mortal Kombat Trilogy almaya değer mi ? [böyle bir konuda ancak sana güvenebiliyorum].

3. Streets of Simcity Carmegeddon gibi bir oyun mu ?

4. Tavsiye istemek yok ama bana şöyle birkaç güzel ve eski oyun tavsiye edermisin [eski olması önemli strateji olması tercih].

5. MDK nasıl bir oyun biraz anlatırmısın ?

Bu kadarı ilk mektup için yeter. Hoşçakal. Bunu yayınlamazsan bir müşteri kaybedersin [şaka yaptım. Gameshow'u okumaya yeni de başlasam tiryakisi oldum]

Bahadır "Noname" FINDIKKAYA

Zebani: Demek son mektup!! Peki o zaman ben de tutmiyim seni. Zaten son 2-3 sayısını almışsın. Sen git arkadaşın Kerem gelsin. Üstelik diskette göndermemişsin mektubu ve bi de ilk mektupta tehdite başlamışsın ve GameShow'u son iki üç sayıdır alıyorsun [hö?]:

1- Aralık sayısında yayınlandı. Tabii sen o sayıyı almamışsındır şimdi. Yıkıl!!!

2- Şimdi sen yeni bir okursun ve bit tabii rahat rahat tavsiye sorabiliyorsun. Arkadaşın Kerem sana söylemedi mi yoksa? Ne söylemedi mi? Neyse şimdilik affedelim seni cevaplayalım. Ben Mortal Kombat serisinden sadece 1. sini oynadığım için sadece onu tavsiye edebiliyorum. Sen Trilogy'i önce gör [başka yerden], sonra al [Kamerden]. Sen bilmessin şimdi Kamer Bilgisayarın Evrendeki en iyi bilgisayarcı olduğunu. Yıkıl!!

3- Beş benzemez esprisi yaptı Mert.

4- Bakınız 2. soru, olmassa sayfa sonu...

5- Çok güzel bir Arcade. Hemen alınmalı ve ayrıca atmosferik olmakla beraber bir daha tavsiye sorarsan alırım aklını fikrini [zaten soruların bitti, bi daha soramıycan he he].

Şaka yaptığını anlamıştım zaten [mektubun sonuna baktım da!!]. Ben de şaka yaptım [sen anladın mı şaka yaptığımı?]. Neyse bir dahaki mektubun kesinlikle diskette gelmeli bence [Gizli tehditi anladın mı?].

Sevgili Zebani,

Bu sana ilk mektubum ama son olmayacağından eminimdir [tabi bu yayınlayıp yayınlamayacağına bağlı]. Neyse lafı fazla uzatmadan sorulara geçmek istiyorum.

1. Geçen ay galiba bir yanlışlık olmuş ve cheats bölümünde aynı şeyler Man in Black'te de yazılmış. Bu yüzden bu ay Man in Black'in cheatlerini tekrar yayınlamanızı istiyorum.

2. Ya abi biliyorum oyun birazcık yeni ama şu Monkey Island III'de 3. bölümde şu kaptan Rottingham mıdır nedir bir türlü geçemedim gitti. Birşey önersene.

3. Abi şu Overdose köşesini 8 sayfa değil de [biliyorum biraz aç

gözlüyüm ama] 40 sayfa yapsan [biraz abarttım galiba]
4. Lütfen söyle, kurban olam şu dergi kapaklarındaki geri sayma davası nedir ?
5. Bir ricam olacak, üyelik işini bir düşünsenizde rahat etsek, 10 dakika yürümeye üşeniyorum.
Hadi şimdilik güle güle. Ellerinden öper. Kötü haberlerini beklerim.
Emre ESER
Zebani: Yaw tam "işte okyucu, ilk mektupta tehdite başlamayacak kadar sağduyu sahibi; yukardaki Bahadır gibi değil" derken parantez içini gördüm ve dünyam yıkıldı. Seni de kara listeye alıyorum Emre. Zaten tanıdığım tüm Emreler böyle. Neyse uzatmadan cevaplara geçelim bari [bana da bulaştırdınız bu cümleyi]:
1- Yayınladık bile.
2- Yani oyunun açıklaması o kadar mükemmel ki. Ben şimdi burda anlatsam çok yer kaplayacak. Dikkatlice bir kere daha okusan [he? noooooolur!!].
3- Zaten bu söylediğin GameShow'u ele geçirme planlarımın en önemli kısmını oluşturmakta. O zaman gelirse ismini değiştiririm. Hem ben Overdose olarak size her ay 6-7 CD bile veririm [abartmadım!!].
4- Ne diyeceğimi bilemiyorum [bildiğim halde]. Kampanya açalım hep beraber. Hatta MEG hıyarı bu sırrı 1 ay içinde açıklamassa dergiyi almayın [heh!! kovulduk, bari söyliyim...]
5- Olmaz öyle şey. Sen kaşınıyorsun galiba. Postane işlerinden sorumlu Özgür linç eder seni bunu duyarsa [okursa bişey olmaz. Çünkü neden? he he he!!].
Kötü haber istiyorsan sana şunu söyleyebilirim: Bir daha ki mektubunu diskette yolla bence [beğendim bunu, güzel bir tehdite benziyor. Beni Tehdit ederken dikkatli olabilirsiniz artık he he he 38].
Selam Zebani,
Nasılsın? Umarım iyisindir? Bu derginize yazdığım ilk mektup. Ama işallah devamı gelecek. Ben derginizi bilgisayarım olmadan önce de alıyordum. Öyle garip garip bakma korkuyorum. Bilgisayarımın özellikleri : Pent.166 MMX 32 Mb ram, 24 X Creative Cd rom ve 1.6 Gb. HDD.
1. Larry Collection'da Larry oyunlarının hepsi var mı ? Ben bir Larry hayranıyımda [ne yakışıklı adam değil mi ?].
2. Şu sıralar hangi oyunları oynuyorsun ? [Tavsiye değil vallahi değil]
3. Tiberian Sun ve Sim city 3000 ne zaman çıkacak [çıktıda biz mi bilmiyoruz].
4. Derginizin yayında cd veya poster vermeyi düşünüyormusunuz ? [kıllık olsun eheheheh]
5. 80 sayfa olduğunuz için sizi kutluyorum. Ayın birinde çıkmayı hiç düşündünüz mü ? [bu bir mucize mi ?].
NOT : Yazımı yayınlarsan sevinirim çünkü çok önemli [hayati değer taşıyan] sorular var. Internet sayfanız çok güzel tebrik ederim.
Metin "Zombi" UYANUSTA
Zebani: Zaten GameShow sadece oyun dergisi değil ki!! Aşk, nefret, kin, mizah, cinayet, entrika, casusluk, macera, dram gibi temaları aynı anda bünyesinde bulunduran ve bunları dengeli bir şekilde işleyen mükemmel hatta mükemmelden de öte bir dergidir [Yağcılık budur işte!!]. Keza Kamer bilgisayar da öyle [bu kadar güzel bir yağcılıktan sonra bunu da söylemek zorundaydım]. Yaw sen ne diyordun? Tüh arada seni unuttuk. Kusura bakma. Ama ne dediğimi anladın di mi? Anlamadın mı? bak şimdi "Zaten GameShow sadece oyun dergisi....
1- Sadece 5. cisi yok çünkü Larry 5 diye birşey yok [trajikomik]. Diğerlerinin hepsi var. Bence 5. cisindeki Larry daha yakışıklı!!!
2- Grand Theft Auto ve Age of Empires. Bi de taaa Amiga zamanlarından kalma Frontier [tavsiye tuzağı seziyorum ben yinede].
3- Tiberian Sun için geçen ayki sayıya bakınız. Simcity 3000 içinse nereye bakacağını kim nerden bilebilir [henüz haber yok, GameShow'u takip et].
4- Kıl herif!!!
5- O dediğin [biz söylemiyoruz uğursuzluk getiriyo] artık bizim kontrolümüzde olmayan birşey. Her ay 1'inde çıkan bir dergi nasıl olurda 15'inde bayilerde olur anlamıyoruz [başkalarına bok atalım bari].
Şu beş soru arasında hayati değer taşıyan tek bir soru bulana sol kolumu veriyorum [çekilişle!!]. Bol bol disket yolluyosun [he he!!]. Hoşçakal hemen...
Merhaba Zebani,
Bu Gameshow'a çokuncu, sana ilk mektubum. Bugüne kadar hiç mektubum yayınlanmadı. Aslında yarım mektubum yayınlandı. Nasıl oldu diyecek olursan mektubumu gönderdiğim ay Mac dergiden ayrılmıştı. Sizde gelen mektuplardan seçmeler yayınlamıştınız. Benim mektubun parçalarıda oradaydı. Mektubumun parçalandığını gördüğümde çok üzüldüm. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.
1. Fifa Road to Wordcup 98'de kar yağmur gibi öğeleri görmek için 3 D kart gerekiyormuş. Bu kart olmadan güçlü bir sistemde bu öğeleri görebilirmiyiz ?
2. Şu sanal bebeklerin cd versiyonları nasıl ? Full Motion Video görüntüleri mi var ? O cd yi nasıl doldurmuşlar ? Biraz bilgi verebilirmisin ?
3. Mortal Kombat 4 'ün çıktığı doğru mu ? Trilogy'i tanırtırken çıktığını söylemiştiniz. Acaba pc'de ne zaman çıkar ?
4. Artık Türkler'de çok iyi oyunlar yapmaya başladır değil mi ? Ama biraz daha özen göstermeleri lazım. Mesela Dedektif Fırtına'nın seslendirmeleri hiç iyi olmamış. Gerçeğin ötesinde oyununda hareketli nesnelerin grafikleri çok kötü. Bun ne dersin ? [Cartoon firmasından özür diliyorum].
5. Bu soruyu ayıp olmasın diye soruyorum Tiberian Sun ne zaman çıkacak ?
6. Sega Saturn almak istiyorum [pc'im var ama yine de alacağım kardeşime], Ama aklım Sony'e takıldı. Acaba Sega Saturn'un mü grafikleri güzel yoksa Play Station'ın mı ? Hangisinin oyun çeşitleri daha fazla ?
7. Sega'da Tekgen'e hasta oldum ? Acaba bu oyun pc'de çıkar mı ? Pentium kaçyüzbin ister ?
8. Bana bir kaç tane çıldırtıcıııı, delirticiiiiii, geberticiiiiii, maaaanyaaaak, wauuuuuuvv, üüüüüüühhhhhhfffffff müzik kaseti önerirmisin ? [Coştum tutmayın beni].
9. Aslında sen Overdose diye bir dergi çıkarsana 100 [yüz] sayfalık olur ve sen de doya doya mektuplara cevap yazarsın. Bende onu her ay alırım. Walla aslında süper olurdu. Mektubuma burada son verecem. Bu mektubu sana Karabük'ten yazdım.
Dahası var hemide diskette. Aslında cd'de gönderecektim ama recorder'ım yok. İstersen DVD'de göndereyim. Aslında olayı iyice abartıp mektubu sana FMV olarak gönderebilirim. Bakarsın bir gün postadan bir DVD gelir içinde ben. Ama o zaman dergi ile beraber video kaseti veya DVD vermeniz lazım. O da pahalıya patlar. Olsun parasını ben karşılarım hem teknolojiyide konuşturmuş oluruz [üf çok saçmaladım. Mektubun içine ettim sıvamadan mektubun sonunu getireyim]. Zebaniciğim görüşmek üzere cicim.
Murat "ya o geri sayımda neyin nesi ?" ŞEN
Zebani: Evet hatırladım ve hatırladıkça da yüreğim parçalandı senin için [Timsah gözyaşlarını görmüyorsun şu anda]. İşte şimdi ödeşiyoruz sıkı dur:
1- Malesef hayır. Zaten o güçlü sisteme bir çuval para dökeceğine gel buraya [Kamer yani] bir 3DFX al daha iyi.
2- Fena değil. Tabii iş bilgisayar ve CD olunca görsellik daha bir önem kazanıyor. Zaten geçenlerde Özgür'ün yıllardır besleyip büyüttüğü, el bebek gül bebek Tomagotchi'sini Psikopat yapıp öldürdüm. Henüz bilmiyor sakın söylemeyin. Öğle yemeğim el bombası olur...
3- Hayır henüz çıkmadı ve işin ilginç yanı bu konu hakkında hiçbir yerde, hiçbir bilgi yok. Ne gıcık bir durum değil mi?
4- Hataları bulmadan önce, Türk oyun piyasasının gelişmesi için çabalayan bu firmaların oyunlarını desteklemekten yanayım şahsen. Çeşitler artınca hep beraber eleştiririz.
5- Lütfen ve yalvarıyorum bakınız: Geçen ay Overdose girişi...
6- İkiside Süper. İkisinin de bol bol oyun çeşiti var. İkisinin de performansları birbirine yakın. Fakat ikisininde oyunları pahalı. Seçimi sen yap artık. Ayrıca kardeşine de bir bilgisayar al bence. Çocukları bilgisayara alıştırarak yaratıcı olmalarını sağlamak gerekiyor, oyun oynatarak değil [Bana da bir 3DFX alsana, sende bol para var belli. İstersen yağcılık bile yaparım sana abim!!!].
7- Mutlaka çıkar da, çıktığı anda ben oyunun Pentium'da çalışacağından şüpheliyim.
8- Ne tür müzik dinliyorsun ki. Eğer Metal takılıyorsan [uyuz oluyorum aslında bu Metal lafına, kısaca rock diyelim], Kuzey Avrupa Rock'ı dinle [yok bu da olmadı]. Yani Kuzey Avrupa Death Metali dinle [yaw üff, çok kararsızım, bu da olmadı]...
9- Süprizi bekleyin [Siz kısaca GameShow darbesi diyebilirsiniz].
Hemde nasıl abarttın!! Bana birşey bırakmadın. Neyse sana da hoşçakal [cicim ne be?].

Evet beyler ve Ayça [tek bayan okurumuz o], bu ay da malesef bitiyor. Ne olursa olsun, nerde olursanız olun, ne yaparsanız yapın, dünyanın tüm tecrübelerini, heyecanlarını, renklerini, kokularını, duygularını da tatmış olsanız şunu unutmayın ki hep eksik birşey kalacaktır. O eksikliğin ne olduğunu merak ettiğiniz anda Overdose'u denemenin zamanı gelmiş demektir. Kısaca bekliyorum... Tabuta girme zamanı... Stop...
Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Mutlu Han No:2/5
Beşiktaş, 80690, Istanbul
zebani@gsmnet.com

CHEATS

Hep birilerine, okuyacakları zamanki tepkilerini gözümün önüne getirerek bir şeyler yazdım. Aşık olduğum kıza okuduğu zaman nasıl da heyecanlanacak diyerek şiirler yazdım. Mektubumu aldığında nasıl da sevinecek diyerek yurt dışındaki dostlarıma mektuplar gönderdim. Ama şimdi tıkandım. İçimdekiler yalnızca kendim için seçtiğim yolun pislikleri olduğuna göre bunları kime anlatabilirim ki? Anlatsam bile artık tepkilerini görmek bile istemiyorum. Tepkileri için yaşamıyorum. Eski sevgilime anlatsam kelimelerimi şiirlerim gibi duyacak, uzaktaki dostlarım gelen mektupları onlara ulaşma çabalarım olarak değerlendirecekler. Eskiden olduğu gibi. Değişimimi göremeyecek, onaylamayacaklar. Görmüyorlar, onaylamıyorlar. Bu acılara kadar hep dış tepkilere göre yaşamını düzenleyen, dışa bağımlı ben ne yapacak peki? Kime, ne yazacak? Yeni bir sevgili bulup yine şiirlerle işe başlasın, içindeki çürümüşlük hayatına ve ilişkisine gölgesini düşürdüğünde acı dolu kelimeler düzsün hayata, üzmek istemediği ama acı denizinde boğduğu sevdiğine. Sonra yalnız kalsın. Mektuplar yazsın. Dostlarına "sizi çok özledim"'ler göndersin. Ve en başa dönsün. Hiç bir şey öğrenmeden, kendini biraz olsun keşfetmeden devam etsin çemberde yuvarlanarak dönmeye.

Beynim, çemberi de kabul etmeyecek kadar hayatta. İşte esas çemberim burada. Kurduğum çemberi yaşayamamak ve ondan kurtulamamak.

Hep yazacak birileri olmalı hayatımda. Şimdi ise yok. Bugünlerden birilerine sarılmadan kurtulabilecek miyim? Ben, bugünlere "kurtulacak günler" tamlamasını eklediğim sürece başaramayacağım. Yola çıkmadan kaybediyorum. Yola çıkamıyorum. Yaşamıyorum. Yaşatmıyorum. Kendime haksızlık ediyorum. Yine o düşünce beynimi yönlendiriyor: "Bu satırlarını okuyanlar ....."

Hayır efendim kimse bu satırlarımı okumayacak. Hiç birzaman okumayacaklar. Çünkü yazıldıktan sonra silinecekler.

Evet, işte buldum. Asi beynimi eğitmenin ilk basamağını buldum. Yazdığım bu satırları sileceğim. Mükemmel. Ne kadar da rahat yazıyorum şu anda. Hiç bir ölçü biçimi ile ölçmeye çalışmıyorum kelimelerimi. Çünkü silenecekler. O zaman devam etmeliyim yazmaya...

Tüm gövdem acı dolu. Yoğunluğu ancak yaşayarak ödenebilecek. Böyle bir acı şekillendirilmeli, yaşantılaştırılmalı. Hakkı verilmeli. Büyük orkestralar çalmalı acımı, kimsenin yaşamadığı bir kentin tam ortasına yerden hızla yükselen heykeli dikilmeli, hapishanelerin duvarlarına resimleri yapılmalı, vücut bulmalı, şiirler düzülmeli kafiyesiz, bitmeyen ve okunmayan, romanlar yazılmalı hiç başlamayan, kelimeleştirilmeli. Böyle bir acı yaşanmalı.

Acıyı yaşayan ben olduğuma göre bunları kim yapacak? Ben yapamıyorsam kim başaracak.

Peki Kafka sen bu acıları çekmedin mi? Ya Herman Hesse, sen. Goethe ya da Sartre sizler çekmediniz mi? Ve yaşantılaştırmadınız mı? Sizleri siz yapan acılarınız değil, varoluş acılarınıza hükmedişinizmiş. Acılarımız aynı mı acaba? Yoksa benim acılarım çok mu yüzeysel. Acılarımın sebepleri, derinliklerini belirler mi? İnsani tutkularımın doğurduğu acılar anlamlı, yaralayıcı, gözyaşı akıtıcı olamaz mı? Sizlerin yüksek düşünce düzeyleriniz de tıkanıp kalmadılar mı hiç? Acılar içinde kıvranmadılar mı? Bu zor anlarda ayakta kalabildiniz ve gözlerinizi içinize çevirdiğinizde gördüklerinizi ben de içimde görüyor olamaz mıyım?

Sorular sorular sorular. Sıkışıp kalmış, kalıplanmış düşüncelerin içinden çıkamadığı sorular. Kavramlarının tozlu yapılarının doğurduğu acılar, temellerinden daha derin olamaz. Acılarımı doğuranlar içimdeki yıkıntının da derinliğini belirleyeceklerdir. Acılar ne kadar derinlerden çıkarsa o kadar yıkıcı oluyorlar. Ve eğer içimdeki gerçeği buldum dediğiniz anda bu yıkıntılarla karşılaşırsanız harabeler sizi de içine alıyor. Zaten içinde yaşadığınız ama yıkıntıları güzel parklar zannettiğiniz dünya gerçek suratını gözler önüne serecekler. Hep kaçtığınız, kaçtığınızı fark etmediğiniz ama tüm değerlerinizi bu kaçışın emrine verdiğiniz kovalamaca bitti. Peşinizi hiç bırakmadı, bırakmaz. En kötüsü ya da en iyisi ise ölüm anında yakalayacak olması sizi. Ölürken kaçamazsınız, artık kaçmak da istemezsiniz. Çünkü bir anlamı yoktur artık kaçmanızın. Tüm hayatınız boyunca yakalanmadığınız için karşısına geçip gülmek isteği öylesine yoğunlaşır ki hayatınız gözlerinizin önünden geçer gider. Akar. Tıpkı yaşarken olduğu gibi. Hayatımız gözlerimizin önünden akıp gidiyor. Kaçtığımızı fark etmek istemeyerek kovalanıyoruz. Gülmek isteriz son nefesimizde. Nasıl da aldattık seni. İç gerçeğimizden nasıl da kaçtık. Ama gülemeyiz. Ölürken gülemeyiz. Artık gerçeğe yakalanma şansımızı kaybetmişizdir. Gerçeği yaşama, acılarını sırtlama şansımızı kaybetmişizdir. Ölürken gülemeyiz. Gülmek isteriz ama yakalanırız. Son nefesimiz acı dolu bir soğukluktadır. Biliriz ama yaşayamayız. Yakalanmak ama yaşamak, ölmekten daha zorlaşıyor. Ölüm daha yakın, kolay ve rahat gözüküyor. Yakalandım ama gerçeklerimi yaşamayayım. Çemberi yıkmak için harcamam gerekenleri bile kestiremiyorsam bu ağırlığı kaldıramayabilirim. Ben bir kez yakalandım. Bir kez yakalandın mı kaçışın yoktur. EBE!

1997-KIŞ

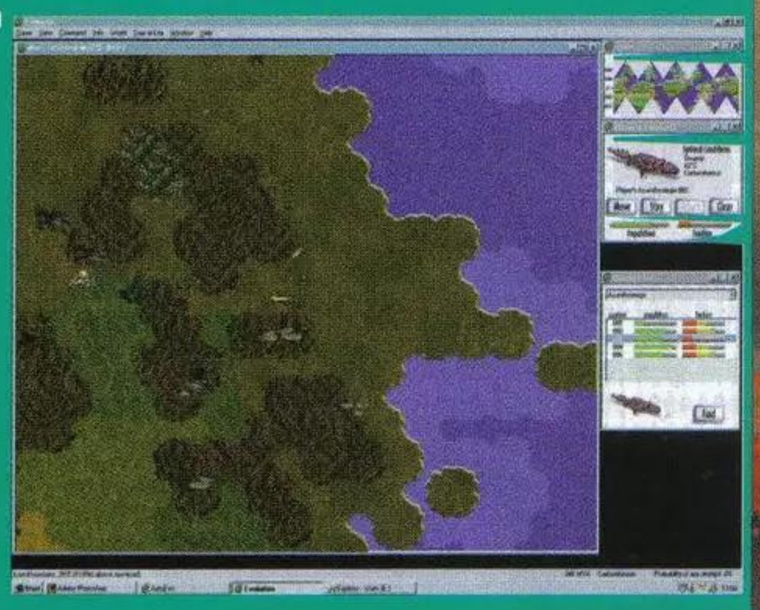
☒Mert "Bu da Nerden Çıktı?" Topçu

EVOLUTION

Düşünsenize bu evrim geçirmiş halimiz. Yok o kadar milyon yıl geçmese vay halimize. Evolution'da cheat'leri aktif hale getirebilmek için:

Önce: Find penceresini açalım (Ctrl+F),
Sonra: mouse'un sol tuşuna, Shift'e ve Control'a birlikte basılı tutalım,
Şimdi de: Find penceresinin üst başlığının sol köşesine (doğru bölegenin 20x20 piksel olduğunu hatırlatırım) sağ mouse ile çift klikleyelim,
Ve: Doğru bölgeye klikleyebilirsek öngmğzde yazı yazabileceğimiz gri bir pencere açılacak,
İşte: Aşağıdaki kodlar oraya yazıla,
Son Olarak: Enter'a basıla.

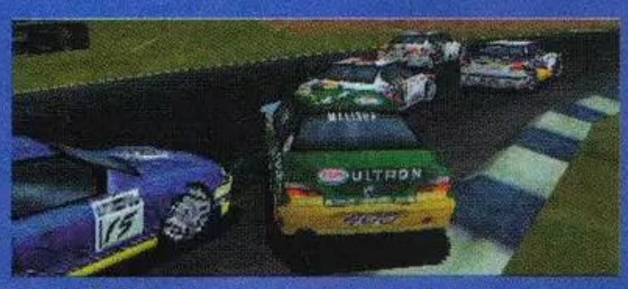
xocontrolmagic: Seçili olan rakibin türündeki tüm yaratıklar bundan böyle size ait olacaktır.
xofeedmeseymouria: Yeni açılan haritada yeryüzü şekilleri yerine beslenme ağırlıkları gösterilecektir ve %25 zoom'a ayarlı olacaktır.
xospawn: Seçili türden çoğaltır.
xobfam: Seçili yaratığın nüfusunu 999'a uçurur.
xokewldewdz (ya da **xok00ld00dz**): Haritadaki ağaçların, bataklıkların vs. yerine oyunun hazırlayıcılarının resimlerini koyar.



TOCA: TOURING CAR RACING

Hayır yazasım yok. Oluyor bazen işte. Yani olmuyor işte. Gelmiyor ilham. Alıntılara başvurayım o zaman: "*Tedirginliğin bir bilimi olmalı. İnsanların ruhsal kaslarını geliştirmek için zor günlere ve baskıya ihtiyaçları varıdır*" *(Çöl Gezegeni Dune).*

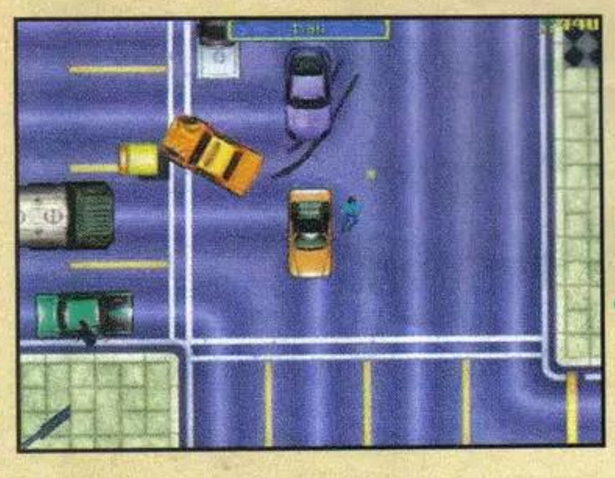
Ve TOCA 'da:
JHAMMO: Tüm pistler.
CMLOCK: Piste kilitlenme.Track lock
CMGARAGE: Gizli araçlar (Laguna garajında).
TANK: Kornaya basarak ateş etmek.

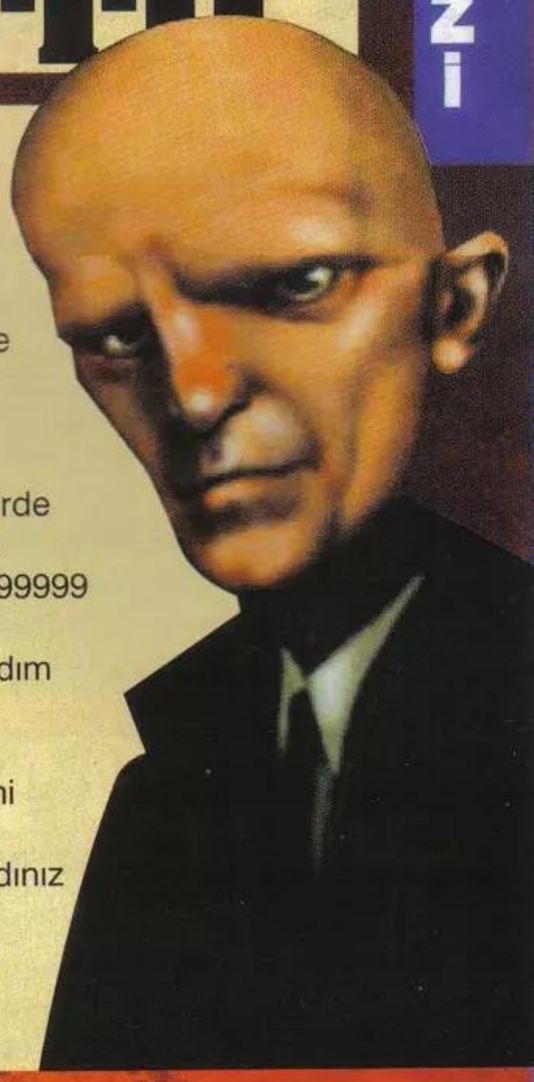


FLEXMOBILE: Arka tekerlek kontrolü.
XBOOSTME: Hızlı hızlı, daha hızlı.
CMNOHITS: Rakip otomobillerin içlerinden geçebilmek.

CMMICRO: Yarışı kuşbakışı izlemek.
CMFOLLOW: Film gibi kamera açısı.
CMCHUN: Go-Kart Görüntüsü.
CMDISCO: Disko dumanı modu.
CMCOPTER: Helikopter modu.
CMLOGRAV: Düşük yerçekimi.
CMTOON: Kartondan ufuk.
CMCATDOG: Gökten köpek, kedi yağsa...
CMHANDY: Büyük eller.
CMSTARS: Güzel bir gecede gökyüzü...

GRAND THEFT AUTO





Oyun içi cheat'leri tıpatıp buna benziyo... Ama tam benzemesi için (aynısı olmiicak! kopyaliicaz ehiheuehu!) "İsminiz:" yerine girmeniz lazım bunları... Otomatikman hile modu baslıyacaktır(mış!!!)

itsgallus: Tüm şehirlerin tüm levelleri;
nineinarow: Tüm şehirlerin tüm level'leri;
super well: Tüm şehirlerin tüm levelleri (eheh bura İstanbul koçum! Bu şehirde öyle tek çiit koduyla hile felan yapılmaz.!)
iamthelaw: Anaaa! Şehirdeki polisler nereye kaçtı len? Neysem yoklar ya ona şükür!
stevesmates: Burası İstanbul, koca şehir demiş miydim? Dedim, eh koca şehirde kaybolmak (!¿!) isteyen bir polis birliği yok elbet! Al bunlarda grevdeler yoklar!
itcouldbeyou: İyi de şimdi oyunun ne zevki kaldı? Koyduk puan hanene 999999999 puan! Eee sonra?
suckmyrocket: Tüm silahlar zırhlar ve hapisten çıkmaya yarayan anahtar (Aradım ama cep telefonu vermiyo bu! ehehueh!)...
itstantrum: Sonsuz hak (klasik laf..)...
hate machine: Multiplier artışı (bu ne yaa!!neyse siz dikkatli kullanın ben ismini sevmedim.;o))...
porkcharsui: Oyunun diagnostic'leri... Ben hemen anladım! Ha ha siz anlamadınız mı yoksa?
NoT: Bu cheatler tam denenmemiştir... Kullanırken dikkat edin ki yanınızda kimsecikler olmasın...
Mert'in Notu: Vallahi kimden geldiğini not etmemişim. Ellerine sağlık ama :).

DARK

-Himmet abi! Himmet Abiiii!!! Biliyon mu dark reyin de 12.ci level'den sonra bi level daha varmış! Ben inanmadım ama ööle diyolar vallahi!
-Haddi oradan atma len, ben red alerti 3 gün c&c(gold olcak) 6 gunde bitirmiş adamım, dark reyin'de gizli bolum olsa ohhooo coktan bulmuştum! Sallama şimdi!
-Himmet abi! Saihden diyom, hatta adıda neymish, du bakiim..HAH! "death blow" mu ööle bişi, o bölümü oynamak içinse son bölümü (12) bitirdikten sonra level seçme menüsünde ki varolan sipirale basmamız gerekiyomuş!
-Olm! Nerden atıyon bööle seyleri ya! Biliyon ki mahallenin en iyi stratecicisi benim, hani varsa ööle bişi, başımın üstünde yeri var, ama yok olmaazz....
-Abi GamESHoW diyo ben demiyom!
-Hmm! Yürü topla bizim çeteyi basıcaz o dergicileri çok oluyolar...!!!
-Emmen Abim!

REIGN

Level Codes:

1	MADGAV
2	DOLMAN
3	SONAGAV
4	ACEDUF
5	JOJOGUN
6	WENSKI
7	SAEGGY
8	MAZMAN
9	DAZMAN
10	DELUCS
11	ANDOOOO
12	KIMBCHS
13	ANDYMAC
14	YERMAN
15	OLLIEB
16	THEYOLK
17	TONYMASH
18	ANDYCROW
19	BIONIC
20	TSLATER
21	IAINTHOD
22	JONRITZ
23	CLAIREC
24	STEVEBOT
25	ANGUSF
26	EUANLEC
27	EDFIRE
28	STUBOMB
29	THONBOY
30	JIMMAC
31	PUGGER
32	ROSSCO
33	CAKEBOY
34	NIKNAK
35	SAGLORD

G-POLICE

"Ben bu oyunu bir tek news sayfasında (earthsiege 3 uhuhu) gördüm başka bir yerde görmedim (KaMer'de var o ayrıı....). Gören varsa deniyebilir, iznim verilmiştir... AnA Menüde ikeen:

WOOWOO: Havoc Sirenleri
SUPACAM: Enemy FallCam(¿?)
BENIHILL: Benny Hill cars (o nası oluyo len??ehueh)
PANTALON: Arabadan atladı pantolonu patladı! (napim? aklıma gelen ilk şey buydu!) Training'deki gizli gorevleri çalıştırır....
DOOBIES: Sonsuz Shield (takma isim gibi..dobi, bobi, gorby,pantie(ehieihi)
MRTICKY: Sonsuz Silah....."

"Selam Mert abi, nasılsın? Ben de iyiyim, Worms 2'nin çok güzel Cheat'lerini buldum da, hem bunları sana yolliim hem de geçmiş bayramını kutlayım dedim :).
Bu arada, bütün Cheat'ler denenmiş olup "Çalışıyor" damgası yapıştırılmıştır ehe...
Oyun sırasında aşağıdaki kodları başındaki ve sonundaki * işaretlerini de unutmadan yazın (küçük harflerle) ve yazmanız bittikten sonra Backspace'e basın, yukarıda "OK" yazısı çıkınca olmuş demektir.

****supershopper**:** Yukarıdan özel silahlar düşer;
****redblood**:** Vahşi birşey, Wormcuklardan darbe yiyince kan çıkar;
****backflip**:** İşte bunu çok seviyorum, Backspace'e çift basarsak kurtcuğumuz geriye doğru ters parande atar ehe çok komik.
Bir de şunu ekleyim, **Terrain Editor** menüsünde **Terrain Code'a** Caps Lock açıkken **OSSET** yazarsak eski Worms 1'in Terrain'lerinde de oynayabiliyoruz abim.
Tekrar geçmiş bayramını kutlar ve Bazukamı 90 derecelik dik bir açıyla havaya atarım....
??? NE NAAPTIM BEEEN AAAAAAAAAAAAAHH..."
Tuğhan Arslan

WORMS 2

"Merhaba ben Şafak (Gezer). Ben burda kendimi kötü örnek olarak teşhis ediyorum çünkü Mert'e çok fazla eski ve işe yaramaz cheat gönderdim. Aha bakınız bir iki tane daha gönderiyorum (Dikkat! Eski ve işe yaramazdırlar).

MK3 TRILOGY

Options'taki o soru işareti kafanızı bozuyordu değil mi? Öyleyse girelim ona tamir edelim kafamızı (Espriliyimdir de). Ama bedava değil. Block'a koşma tuşuna ve de üst yumruğa ve de yukarı tuşuna aynı anda bi süre basılı tutmak dolayısıla efor sarfetmek gerekiyor. O soru işaretinde de neler var neler.
Bu cheati bulan ve de maili olmayan arkadaşım Orçun Seviğ'e teşekkür ediyor ve de başarılarının devamını diliyorum (Bana yarıyo onun buldukları eheheh).
Çok konuştum,susayım. Bye"
Wingman
"...Background select: Adamini seçme ekraninda sonya'ya gel ve up+start'a
bas daha sonrada istedigin background'lari seçebilirsin...
Play as Chameleon: Herhangi erkek ninja seç ve left+hp+lp+run+block'a
basili tut maç baslayana kadar..."
Hilmi (az konuş öz konuş)Salbas...:D

STREETS OF SIMCITY

Subject: Cahit - Streets Of Simcity
Date: Wed, 43 May 1845 17:14:54
From: Cahit Çerçioğlu
To: Mert Abi <mert@gsmnet.com>

Mert Abi nabers? Sayfanın kapağındaki geri sayım ne için? Ben yeni oyun almıştım Streets of Simcity diye. Oyun çok güzel. Şifre bazen gerekebilir ama şifre olunca adamlarla dalga geçiyorsun, eheheh. Şifreleri vereyim ben, ama bu şifreler yalnızca "Player's choice" ta çalışıyor.
Arabayı sürerken, **Ctrl-Alt-X** tuşlarına aynı anda basıns, sonra şu kodları girins...
lock and load: Ağzına kadar mermi;
sampo: Bence bu hepsinin yerine geçer [$999,999];
im back: Arabanız yep yeni olur;
mr fabulous: Bay ölümsüz merhaba;
jupiter: Jüpiter yer çekimi;
earth: Dünya yer çekimi;
mars: Mars yer çekimi;
moon: Ay yer çekimi;
cruise control: Cruise kontrolunu aktif yapar;
cow frags: İnek parçalarını oyun boyunca yolda bırakır (F3);
beefcake beefcake: Bütün silahlar ve modlar.

İnşallah bu cheat'i yayınlarsın, kaç aydır en az 20 hile yolladım 1'i adımla çıkmadı.
Neyse, ben cheat yollamaya devam ederim. Görüşürüz.
Cahit ÇERÇİOĞLU, Ankara.
Mert'in Notu: Nasıı yaaa?! Bu geçen ay burda yine senin gönderdiğin cheat'i yayınlamadım mı? Hayır yayınlamadın de tamam :P.

FROGGER 3D

Hani kaplumbağa vardır, karşıdan karşıya geçmeye çalışır, çalışırkene de vıcık vıcık ezilir, heh işte onun 3D'lisi olanı Frogger 3D, adından da anlaşılacağı üzere: Neyse...
Tek kişilik oyun oynarken oyunu Pause edin ve aşağıdaki kodları yavaş yavaş, aheste aheste yazın...
NO MORE ROAD SPLATS:
Sınırsız can
SHOW ME MORE ZONES PLEASE:
Tüm yerler
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME:
Tüm levellar

Gibiyorum, kalanlara selam olsun...

Şşşşşşşşşşaaahhhhhh !!!!_ Ne oldu neredeyim ben ? _ Korkma güvendesin şimdilik. Hemen çalışmaya başla !_Çalışmak mı, neden ? Neden daha nerede olduğumu bile öğrenmeden çalışacak mışım ? Hem sen kimsin ? _Ben senin dostunum. Hayatımız boyunca birbirimize zarar vermemiz olanaksız. Bu yüzden korkmana gerek yok. _Bir dakika sen aslında her şeyi biliyorsun değil mi ? İhtiyacım olan bütün soruların cevabı sende var değil mi? _Hayır o kadar değil ama senden iki çağ kadar fazla yaşadım burada. _Öyleyse bana da anlatsana bildiklerini, gördüklerini, yaşadıklarını _ Tamam ama aynı zamanda da çalış, sakın boş durma, ve gözünü hep açık tut. Öyle ortada da durma sonra insanlar geçemez yanından kızdırısın O'nu. _Peki, hadi anlat._ Ben de bilemiyorum buraya nasıl ve ne tarafından getirildim. Tek bildiğim beni bir gücün yönlendirdiği. İsteklerim var, yani yapmak istediklerim, söylemek istediklerim ama olmuyor. Hiç bir şeyi biz seçemiyoruz, her şey" O'"nun kontrolü altında. Benim gördüklerimi görsen benden çok daha farklı davranmazdın emin ol. Sindirildim artık. Sanıyor musun ki sen şu etrafında gördüğün insanlardan farklısın. Hayır ama ne oluyor, enerjin, isteğin bitiyor. Düzene koyun gibi ayak uyduruyorsun. Geçenlerde bir emir geldi yine... 5 kişi seçildi köyden ve bütün köyün etrafına duvar çekme görevi verildi. Nasıl çıldırdım anlatamam. Taşımız yok. Biliyorum, yetişmeyecek o kadar çaba boşa gidecek. Ama olmuyor. Sabahım yok akşamım yok. Devamlı çiftlikte hayvanların arasındayım. Karımı bilmem, annemi bilmem. Çocuklarım varmıydı onu hiç bilmem. Hayır tamam, bütün bunlara katlanırım ama işimiz sırasında da kelle koltukta çalışıyoruz. Her an bir okçunun okuna kurban gidebiliriz._ Anlamaya çalışıyorum ama zorlanıyorum, peki bu "O" dediğiniz kişiyi veya şeyi hiç gördün mü ? Yok nerede... Gönderdiği kutsal kitap harici hiç bir şekilde iz yok "O"ndan. Al bak kitaba, bir oku istersen. Dediklerini aynen uygulamalıyız. Aksini düşünme bile. _ Ver bir bakayım, ismi TİMUR mu kitabın. _ Evet. _Neler yazıyor bir bakayım. Double Farm Production, +15 Villager HIT Point, Duvar ağırlıklı OYNA, hazır olmadan SALDIRMA, hemen FOOD'a yönel. Ne demek bunlar ? _ Anlarsın zamanla. Zaten tek bu kitap yok ki. _Nasıl yani ! _ Biz buna inanıyoruz ama tek inanış bu değil. Bu bizim gibi insanlara gönderilen en son kitaplardan. Bir daha gelir mi bilemem. Kafasında 1 yazan şu herifi görüyor musun, heh işte o arkadaş gecenlerde bütün dünyayı dolastı ve geldiğinde bize inanılmaz şeyler söyledi. Mesela 2 din daha varmış dünyada _ Hadi ya, neymiş onlar ? _ MEG ve MASH.
ORMANDA VEYA ÇİFTLİKTE OLDUĞU YERDE DÖNEN İNSANLAR GÖRÜRSENİZ BİLİN Kİ ONLAR BUNLARDANDIR.

Zorunlu açıklama : BÖYLE UYGUN GÖRDÜM. TEŞEKKÜRLER.

HELLFIRE

Hellfire'da para kazanmanın kolay, kolay olduğu kadarda etkili bir yolu:
1. En az 20.000 altınınız olmalı (bu cheat her zaman en az 70.000 altın ile denemiştir, ona göre)
2. Inventory'deki her slot dolu olmalı. Eğer slot'ları doldurmak için altın koyacaksanız minimum 10.000 altın kullanın.
3. Bir yığın halinde, yere 10.000 altın düşürün.
4. Boş slot'a bir potion ya da herhangi birşey koyun. Ne koyduğunuz gerçekten fark etmez.
5. 10.000 altın bulunan diğer slotlarınızın birinden 9.000 altınını düşürün.
6. Inventroy'den çıkın.
7. 10.000 altınlık kümeyi alın. Daha fazla birşey alamayacağınızı belirten mesajı görüp 10.000 altını yeniden yere bırakın. Ama inventroy'nizi kontrol ettiğinizde 1.000 altınlık slotunuzda 10.000 altın olduğunu görüyorsunuz. Yerde bir 9.000'lik bir de 10.000'lik altın kümesi olduğu halde. 9.000 altın kazanmaya sıkılana kadar devam edebilirsiniz.

ODDWORLD

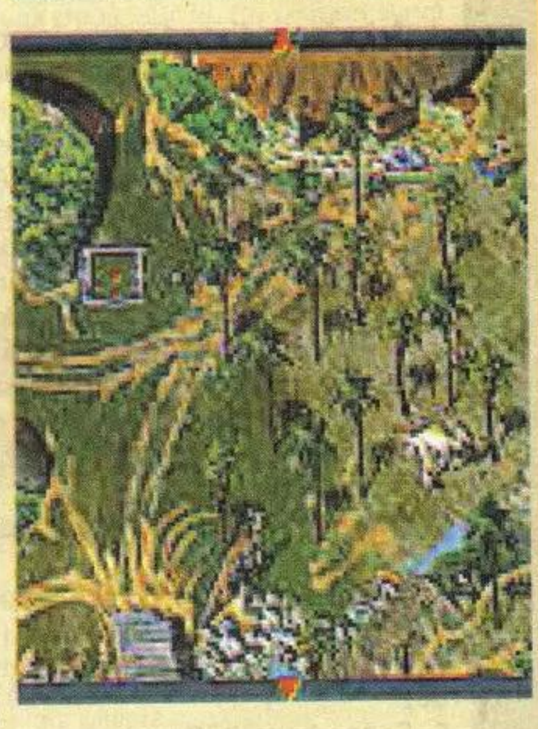
Ustaaaa.
Abe's Oddysee oynuyorum.İki tane cheat kodu var. Zevkli aslında. bak aşağıda.
Ana menüde:
Shift'e basılı tutarak aşağı, sağa, sola, sağa, sola, sağa, sola ve yukarı bu istediğin level'i oynamanı sağlar.
Shift'e basılı tutarak yukarı, sola, sağa, sola, sağa, sola, sağa ve aşağı bu da istediğin ara filmi seyretmeni sağlar.
Hadin iyi cheatler.
Erhan "DarkSoul" Astam.

JSF

Ertunç da simülasyon oyunları ile yazar kadromuza yavaş yavaş katılıyor. Aslında daha önceden Ertunç'un yazı yazması için bazı girişimlerimiz olmuştu ama disket driver'ı olmadığı için yazılarını bize teslim etme problemi yaşıyordu. İster inanın ister inanmayın. Şimdi mi nasıl hallettik bu sorunu? Ne siz sorun ne ben söyliyeyim en iyisi, En en iyisi JSF cheat'lerine bi göz atalım.

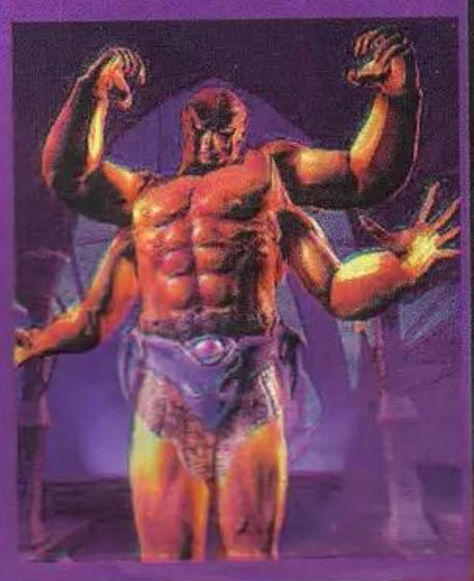
ctrl+T+U: Turbo Speed (mach 10000);
ctrl+C+O: O andaki görevde başarı;
ctrl+G+O: Bu da am tersi;
ctrl+G+U: Güdümlü füzeler;
ctrl+s: Renkli gaz;
ctrl+ctrl+s: Ekran çalma;
ctrl+ctrl: Değişik uçaklar seçebilmek için...

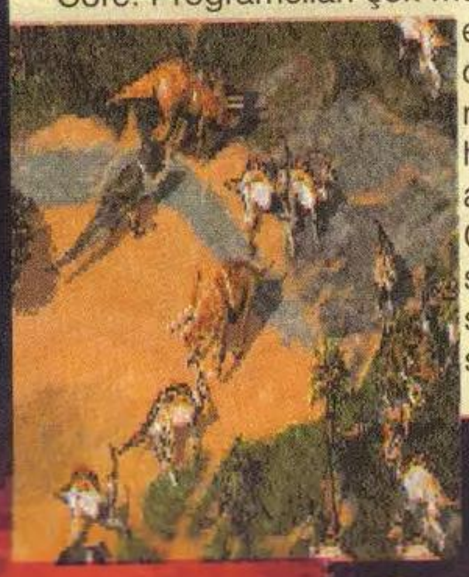
Oyun esnasında **Ctrl, Shift, X ve S'e** basılı tutun. Sol aşağıda kırmızı bir bar peydah olacak. Aşağıdaki kodları yazıp Ente'a basabilirsiniz.
Kill: Seçili düşmanı öldürür.
Egg raptor: Raptor egg'i verir.
Egg trex: Trex egg'i verir.
Egg stegosaur: Stegosaur egg'i verir.
Egg parasaur: Parasaur egg'i verir.
Egg dilo: Dilophosaur egg'i...
Egg triceratops: Triceratops egg...
Egg compy: Compy egg...
Money #: (# yerine miktar yazıyoz): Alet edavat.
Win: Görevi tamamlama.
Lose: Görevi kaybetme.
Macleod: Görünmezlik.
Clear: Haritayı açma.
Dead: Ölülerle işimiz var.
Prince: Programcıların küçük notu var.
Remdul: Gizli bir karakteri verir.
Drawrect: Bunu sakın yapmayın. Her birimin çevresindeki dikdörtgenler ancak tekrar install ettiğinizde gidiyor.
Grid: Bunu da yapmayın.
Evets: Kazanma ve ses ayarları için özel bir setting.
Core: Programcıları çok merak ediyorsunuz değil mi?
raggsdale: Cheat listesi...
health amt: Birimlerin gücünü arttırma azaltma.
Oyunda...
shift F3: Pause.
shift F4: Frame hızı.
shift F5: Normal oyuna dönme.



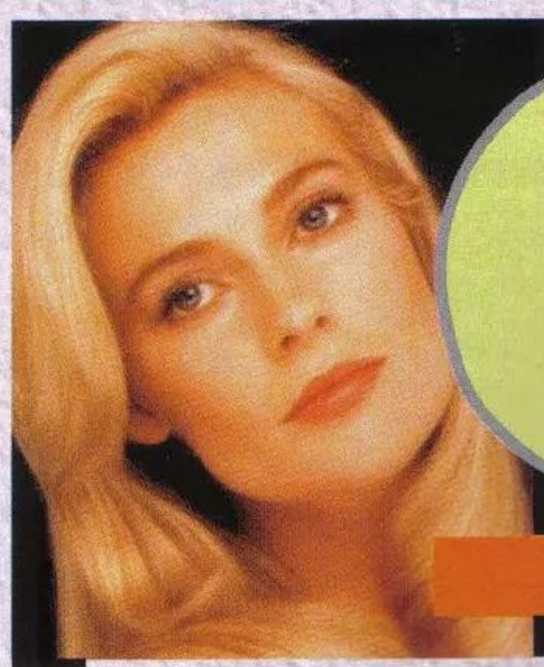
BATTLESPIRE

Subject:Battlespire
Date: Wed, 18 Feb 1998 18:20:53 +0200
From: avsar <avsar@kizi.net>
To: mert@gsmnet.com
Eğer BOW kullanıyorsanız atış yaptıktan sonra ESC'ye basın böylece reload ederken düşman size vuramaz. SIERRA
THE SWASHBUCKLER
Mert'in Notu: Umarım bu küçük tüyo da işinize yarar.





CHAOS ISLAND



ENGİN abla

Herkesin kalbi başkadır, nekahati de! Uyanmışsınızdır da ağır uykulardan, yanınızda yörenizde gölgelenecek bir ceviz yaprağı bile yoktur; şakaklarınızı jiletle doğrayan ter, dişetlerinizi kanatan sızı, bedeninizi şehra şehra eden şiir; nesiniz, nerdesiniz? Siz!

Herkesin kalbi başkadır, kaderi de. Kimi kırılan camlardan bileğinde kalan izleri eterle ovalarken; kimi de, sabit bir noktaya dikilen gözbebeklerini döküverir kırık camların üstüne...

Herkesin kalbi başkadır, kederi de. Sabahtır, balkondaki gül yapraklarının üstünde gecenin matemi vardır ki kıyamazsınız dokunmaya, öpmeye hatta. Oysa, ince ince kıyarlar, kapılarını vurup çıkarlar...

Herkesin kalbi başkadır, kabahati de! Kalp kırıklıklarını tamir cemiyeti ne kadar uğraşıp didinseler de; dudaklarının ucundaki cıgarayı düşürmemek için tabloların epriyen yerlerinden hayata sokulmaya çalışsalar da nafiledir, gül dediğin solar hep! Hep!

Herkesin kalbi başkadır, üzeri de! "Gömleğinizle gövdeniz arasına çok ihanet" girmediyse henüz; gömlek cebinizde uçarı bir telaşla gezdirdiğiniz karanfili okşayıp öpme hakkınız var demektir. Kamuya ait yerlerde üstelik!

Herkesin kalbi başkadır, ederi de! Beş para etmeyen ilişkilerin çelişkili dönemeçlerinde, piyasaya sürülen değerler, ne kadar değerlidir acaba? Ellerinde orak, dillerinde yaba... Acaba?

Herkesin kalbi başkadır, vukuatı da! Tarihinin aktığı nehirlerin üzerine çok köprüler kurulsa da; çok Deli Dumrullar o köprülerin başına çöreklenip geçene geçmeyene vurulsa da; ruhumuzun dehlizleri direnir yarasalara, yaramasalar da!

Herkesin kalbi başkadır, saltanatı da! Ruhların can arama çabaları, bir çaresizliğin kuru sıkı atışlarından alırken payını; kipatya ülkesinin kağıttan kaplanları doldurur sahilini, sarayını. Alayını...

Gazete Pazar'da çıkan bir yazıdan HBR maymun çizeri Kenan Yarar tarafından yapılmış bir alıntı bu. Okudum. Bir daha okudum. Hatta sonra bir kaç kez daha okudum. Dostlarımla paylaşmak istedim, onlara da okuttum. Bu da yetmedi Kenan Yarar tarafından Gazete pazardan alıntı yapılan bu yazıyı HBR'dan aynen çalıntı yaptım. Bire bir. Tek harfine bile dokunmadan. Bence yazının devamını okumadan yukarıyı bir kere daha okuyun.

Yukarıyı okuyun da, aşağıları da ihmal etmeyin tabii ki. Hatta hemen başlayın:

Sevgili Engin Abla

Slm. Bu sana yazdığım bilmem kaçıncı mektup. Ama sen bunların hiçbirini yayınlamadın. Çünkü ben hiçbirini göndermedim. Üşendim. İşte sana ilk e-mail'im (bu e-mail çok süper bişii yaw! :))

1- Arkadaşım Escortnet'ten internet aldı. Fakat bir türlü bağlanamıyor. Tam o abzürd bağlanma sesi çıkıyor, parolayı doğruluyor diyo sonrada ağ yapılandırmasında bir sorun var diye bir mesaj veriyor. Çare var mı doktor hanım?

2- Bi de bilgisayar açılırken MPADMPADMPADMPAD diye sayfalarca yazı çıkıyor. Bunu nasıl yok edebilirim?

3- Ve en büyük sorunlarımdan biri; CD-ROM. Bu gıcık alet CD lerimi okumuyor.Yani şöyle okumuyor. CD'yi koyduğumda d sürücüsü boş gözüküyor. Ancak bayaa bi uğraştıktan sonra becerebiliyorum okutmayı. Markası mı? 12X OCTEK. Nefret ediyorum bu CD-Rom dan. Hıaaaaaaaa!!! Parçalıycam yaa. Şimdide müzik CD'sini koydum okumadı. Ha bide kopya CD'leri okumuyor onuda söyliim. (nihohaeheuueuühühühühü!!! :(. Çıldırcam yaw!)

4- Ben bu 3Dfx işini kafaya koydum. Şöyle orta halli bir kartı ne kadara bulabilirim?

5- Şu Netscape'deki Türkçe karakter olayını nasıl düzeltebilirim? Mesela şu ı ların y şeklinde çıkmasını? (hem 3.01 de hem 4.03 de)

6- Sence hangi ISP ve hangi browser? (bence Superonline ve Netscape)

7- Bilgisayarımı yaklaşık 1 yıldır kullanıyorum ve P133 olmasına rağmen çok yavaşladığını düşünüyorum. Acaba format atsam eski performansına kavuşur mu? (Tırsıyorum da)

8- Superonline'dan internet bağlantım var. Bu soru önemli. Modemim Apache Cyberpower 33.600 voice modem. Modemimden şikayetçi diilim. Gerçekten harbi modem.(tavsiye ederim) Sorun şu; Modem ayarlarındaki en yüksek bağlantı hızını 33600 veya 57600 yapıyorum ve bağlanıyorum. Fakat en fazla 5 dakika sonra bağlantı kopuyor. Fakat en yüksek hızı 19200 yapınca sorunsuz olarak saatlerce bağlı kalabiliyorum. Ama 19200 çok yavaş geliyo. Bende modemimin hızını kullanmak istiyorum.(sorun modemde diil. Çünkü oyunlarda falan 33600 olarak bağlanabiliyorum) Noolur bir çare???

9- Arkadaşlarla Bill Gates'e suikast yapmayı planlıyoruz. Bize destek verir misin?

10- Bi de şu mail'i gönderen kişinin ismi yerinde farkettiğin gibi başkasının ismi var. Bunu nasıl değiştirebilirim?

11-Bir iki kişisel soru:

a)Hangi takımı tutuyosun?

b)L-manyak okuyor musun?

c)Hangi tür müzikten hoşlanırsın?

Sorular bu kadar. Cevap vermen benim için çok önemli. Dergide yayınlamasan bile lütfen mail at.

Byeeeeeeee!

Serhat "Guybrush" Göçmen

Üşengeç yavrum Serhat;

Yazdığın o güzelim mektupları neden göndermedin? Göndermedin de ne yaptın? Madem göndermeyecektin neden yazdın :). Şaka bir yana öyle ya da böyle kavuşmuş olmamız güzel. E-mail tabii ki güzel bir olay. Teknolojinin bizlere sunduğu imkanları sonuna kadar kullanmalı. Hele bizler gibi teknoloji ile iç içe olanlar... (teknoloji duyguyu öldürüyor mu? Yeni bir tartışma konusu sizlere. Öyle geldi aklıma bir anda. Yorumlarınızı bekliyorum!).

1- Ağ yapılandırmasında seçili olması gereken protokol istemci veya bağdaştırıcı seçili olmayabilir veya yanlış seçili olabilir. Doğru olanlar; Bağdaştırıcı (Networking): Çevirmeli Bağdaştırıcı (Dialup Networking), İstemci (Client): Microsoft Ağları için İstemci (Client for Microsoft Networking), İletişim kuralları (Protocol): TCP IP. Bunlar doğru ise hepsini kaldırıp baştan kur. Sorunun düzelmezse e-mailimi biliyorsun.

2- İstersen öncelikle bunu sebebinden bahsedelim; install ettiğin bir programı uninstall etmeyip direk olarak silmişsin. Bunu yok etmenin ise iki yolu var: 1- Windows'u yeniden kurmak -ki çok zahmetli bir yol!- 2- Registry'den bununla ilgili satırları silmek ama bunu yapmadan önce system.dat ve user.dat dosyalarının birer yedeğini almayı sakın unutma.

3- Bu Octek konusunda çok yazdım, çok söyledim ama galiba sen anlamamışsın. En iyisi senin anlayacağın dilden konuşmak: Octek SUX, ok? (eheheheh :)

4- Bu işin orta hallisi yok. 3DFX chipsetli kartların fiyatları hemen hemen aynı (yaklaşık $200 civarı). İyi mi dersen; ben aldım, çok memnunum! (nerde bulurum dersen: Kamer'i ara, bizim adaş sana yardımcı olur).

5- View menüsünden encoding'i secip oradan yapabilirsin. Netscape'in sendeki versiyonu desteklemiyor olabilir. O zaman "Updated version needed" :).

6- ISP olarak kesinlikle SuperOnline (bütün iğrençliğine rağmen - kötünün en iyisi). Browser olarak ben MS I.Explorer kullanıyorum ama Netscape'e de bir gıcıklığım yok.

7- Tırsma! Önemli bilgilerini backup al ve formatla. En azından Harddisk'in yavaşlığından kurtulursun -ki bu da performansı bir hayli etkiler.

8- Sorun kesinlikle modeminde. External modem ise adaptör yüzünden de böyle sorunlar çıkar. En iyisi modemi aldığın yerle bir görüş.

9- En azından şunun için verebilirim: İngilizce'de bir cümle vardır; "the quick brown fox, jump over the lazy dog". Bu cümlenin özelliği ise İngilizce'de bulunan tüm harfleri içermesidir. Örneğin siz bir yazı tipine (font) bakıp nasıl olduğunu görmek isterseniz bu kısa cümleye bakmanız sizin o yazıtipinde bütün harfleri görmenizi sağlar. Bodrum sahilinde tırpanla kumları temizleyen saf anadolu gencinin bildiği İngilizce kadar bile Türkçe bilmeyen ve bir Eskimo'nun bir bardak buzlu suya verdiği kadar Türkçe'ye değer vermeyen ve saygı duymayan sayın Microsoft yetkilileri bu cümleyi -sanırım İngilizce - Türkçe sözlüğe bakarak- bire bir, "hızlı kahverengi tilki, tembel köpeğin üstünden atlar" şeklinde çevirmişler. Buradan onlara selam yolluyor ve soruyorum: Biz bastırdık parasını aldık programı. Peki siz ne yaptınız bizim için?!?

10- Bu değişikliği mail preferences'de identify'dan yapabilirsin.

11- a- Fenerbahçe rullas :). b- Evet. Hatta onunla birlikte, Pişmiş Kelle (ısıtıp ısıtıp veriyorlar ama naapalım), Leman (batıyoruz diye diye götürdüler parayı, biz denedik, beceremedik :) ve HBR'da okuyorum. c- Blues, Punk, Punk Rock.

Sevgili Engin Abla,

Öncelikle GameShow camiası olarak hepinizin (yeni yazarlar da dahil) hatrınızı sual eder esenlikler dilerim. Afiyettesinizdir inşallah efendim. Son aylarda derginiz tirajında inanılmaz bir düşüş olmuş olmalı... Ne de olsa Serkan'ın dergiden ayrılmasıyla kitlesi (tabii ki teist bir yaklaşımla varsayılan kitlesi!) dergiyi almayı bırakmışsa dergiyi alan bir ben kalmışımdır. Neyse Ablacım bırakalım Serkan'ı da seni soralım, iyisindir inşallah. Valla MAC gitti gideli en çok senin köşeni seviyorum (aman ha Zebani abimiz duymasın, atar bizi cehenneme daha bu yaşta wallahi). Ablam bu sana ilk,

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

GameShow'a ikinci mektubum. Bir defasında da Mert Abimize yazmıştık saygıdeğer Cheat köşesine (Mert Abiyi de çok sever, mahsus selam ederim). Beni sorarsan yaklaşık yirmi beş gündür hastayım, Hepatit belasından yatıyorum. Çok berbat bir şey bu sarılık daha bir aydan fazla yatmam lazımmış sana bu mektubu tabuları devirerekten yazıyorum kesin istirahat etmem lazım bu yüzden bilgisayar da oynayamıyorum. Bu aralar salgın bir şekildeymiş bu meret; kendinize dikkat edin derim ben. Valla GameShow'da olmasa yanmıştım eski sayılar yeni sayılar derken vakit geçiyor işte. Bu arada 80 sayfa fantastik bir şey olmuş bayıldım gerçekten ama bizde bu GameShow aşkı varken değil 80, 180 sayfa olsa ne yazar...Laf açılmışken bir de şu ayın birinde çıkma davası var (daha doğrusu çıkamama davası) ben dergi gelir de biter diye her ayın birinden itibaren bakkala telefon yağdırmaktan bakkal da bana yok daha gelmedi demekten bıktı vallahi. Şu işe bir çare bulun dicem ama bu da sizin bir özelliğiniz oldu be ablam yani ayın onbeşinde çıkan ilk ve tek dergi! Yani aynı zamanda radikal bir dergicilik olayı sizinki. Neyse inşallah muhabetimle canını sıkmamışımdır. Mektubumu yayınlasan da yayınlamasan da sevinirim ama en azından okumanı ümit ederek yazıyorum.

Bu aralar şu 3DFX dalgası canımı sıkmaya başladı. Ortalıkta bir sürü kart var ve ben hangisini seçeceğim anlamadım. Aslında sen Aralık ayında bu olaya el attın ve bizi aydınlattın ama yine de kafama takılan bir kaç soru var.

1-Yabancı bir dergide bu kartlarla ilgili kapsamlı bir makale ve piyasadaki yedi kartın incelemesi ve testleri vardı. Burada ben en çok iki karta dikkat ettim, bunlar senin de tavsiye ettiğin Diamond Monster 3D ve Matrox Mystique'di. Sence maliyetlerini gözardı ederek bir performans karşılaştırması yaptığımızda hangisi ağır basar, 4MB SGRAM'lı bir Matrox Mystique (Mystique'le beraber bir 2D işlemcili karta gerek yokmuş) mi, yoksa 4MB S3 Virge(eğer monster alırsam yanına 2D için bunu alacam da) ve Diamond Monster mı ? (fermanına göre hemen koşup alacam yani önemlidir,devletlüm!)

2-Joystick (veya joypad) almayı düşünüyorum ama daha çok spor oyunları ve araba yarışı için, ben joypad de olabilir diyorum, mesela FIFA 98 için hangisi dersin?

3- Clensweep 3.0 diye bir program duydum istenmeyen dosyaların harddiskten silinmesinde kullanılıyormuş, bunu veya buna benzer bir programı duydunsa ve Kamer'de varsa lütfen beni haberdar et (bu da laf mı elbette ki kainatta sadece ve sadece Kamer'de vardır!).

4- Harddiskime format atmayı düşünüyorum fakat kurulumda zorluk, terslik falan çıkar diye tırsıyorum açıkçası sence atsam mı?

5- Temmuz'da falan (bilgisayarın garantisi bitince) upgrade ettirmek istiyorum, sana sistemi yazıyorum istediğim sistemi de yazıyorum bize bir fiyat çıkar paralar yabana gitmesin Kamere gitsin. Bilgisayarım: P133 Intel, mainboard'um MMX uyumlu değil,1.2GB Seagate HD,16 MB RAM. İstediğim sistem (hadi hayırlısı) P233 MMX, 4.3GB HD, 64 MB RAM (gerisi size kalmış-reklam gibin oldu!).

6- Bence siz CD falan vermeyin, diğer dergiler veriyor ,CD isteyen (bir zamanların renkli dergi isteriz diye tutturanlar gibi) gitsin onlardan alsın, bizim muhabbetler bize kalsın. Hem onlar veriyor da n'oluyor alıyosunuz bi beş dakka bakarsanız bakıyosunuz sonra arşivin tozlu raflarına yallah, verdikleri bir işe yaramıyor.

7- OnLine Gaming köşesi kimin fikriyse tebrik ediyorum. Çok güzel bir köşe olmuş, çok beğendim faydalı, eğitici, öğretici bir köşe bence devamını bekliyoruz başarılar diliyoruz. Bir de Hack The Planet dizisi var ki ona bayıldım, zaten hep merak etmişimdir bu hackerları falan. Yani onu da çok sevdim, dergi giderek süper bi şey oluyor, bence dünya çapında bir dergi oldu.

8- 80 sayfa oldu olalı dergide Klasik köşesine olanlar ne iş? Biz klasik köşesini geri isteriz! Herkese duyurulur nostalji seven herkes açtığım 'klasikler geri' kampanyasına destek versin (kampanya başlatmak moda oldu biz de kafiye pardon uyak dedik -burada kötü bir espri vardı okuyanlar yavaş yavaş Darkland creaturelarına veya Kankolites'a dönüşecek).

9- Engin Abla'cım bu soruyu Zzzzzzzebani Abimize bir sorsan; Sualim şu ki: Aylar hatta yıllar önce News köşesine konuk olan (News köşesi demişken bu ayki -Ocak ayı- News köşesindeki Dreams In Reality'e Kasım ayındaki Grimfandango'nun yazısının konması eminim ki büyük bir talihsizliktir burdan çaylak News yazarına sevgiler gönderiyorum üzülmesin olur böyle vak'alar esprisini de yapmıcam, kurtuldunuz,ehue..) Wet Empire adlı oyun önümüzdeki yüzyılda çıkar mı acaba?

NOT:Dergimizin Dungeon Master'ı Muhammet abimize başsağlığı diliyorum.

Bu arada (ha nerede?) MUDER abimze sevgilerimi yolluyorum onun oyun açıklamalarına bayılıyorum, bitiyorum, anlatımı süper, çok ayrıntılı anlatıyor ve de esprileri insan sağlığına zararlı derecede güldürücü, koparıcı ,bayıltıcı (biraz abarttık mı ne?)

Mektup biraz uzun mu oldu ne, neyse kusura bakmayın (nerdeyse biraz daha yazsam dergiye ek olarak falan verecektiniz heralde Allah'tan hastayım kesiyorum). Sürç-i lisan ettikse affola, ben hasta adamım gidip yatıyom, kendinize iyi bakın,dikkat edin bu vatanın sizin gibilere ihtiyacı var. Hadi eyvallah!

Saygılarımla,

Önder Burak ERYÜZ

Önder mi desem Burak mı? :)

Hangisini desem de önemli değil. Önemli olan gönüller bir olsun. Gerisi fasafiso. Afiyet diyorsan, şükür Allah'a afiyetteyiz. Bir yorgunluk var ama tatlı bir yorgunluk. Mektuplar, faxlar, e-mailler geldikce hafifliyor tabii ki (bilmem anlatabiliyor muyum!). Dergi 180 sayfa olsun dileklerine ben katılamıyorum maalesef. Sanırım sen de derginin 2 ayda bir çıkmasını istemezsin (başka türlü yetişmez vallahi!). Ayın biri ütöpyası sanırım hiç bir zaman gerçekleşemiyecek. İnanın bu durumdan biz de çok rahatsızız ama elden gelen başka bir şey yok. En azından geç de olsa kavuşabiliyorsunuz derginize. Bence bu işin kesin çözümü derginin ayın 15'inden 15'ine çıktığını düşünmek (laz mantığı yaptım size ehehehe). Hastalığın için -ki sanırım elimden gelen daha fazla bir şey yok- geçmiş olsun diyorum. Yer darlığı zordur diyerek cevaplara geçiyorum:

1- Bu cevap sana ve 3D kartlarla ilgili soru soran herkese. 3D kart alacaksanız, oyun da başlıca merakınız ise (en azından 3D kart almaktaki amacınız oyunları biraz olsun iyi oynayabilmekse) 3DFX alacaksınız, yoktur başka çaresi. Yanına da S3 Virge 4 MB çok uygun. Ama diyorsanız ki " Abla bende paranın haddi hesabı yok, yanına ne alayım bu 3DFX'in" ben de derim ki "Matrox Millenium al en iyi ikiliye sahip olursun"!

2- 4 butonlu herhangi bir dijital jotstick veya joypad senin işini görecektir.

3- Bu programı duymadım ama internette her yerde bu tip programlar bulabilirsin. Bu veya bunun gibi yararlı programlarla ilgili bir adres istersen, PC World'un web site'ını ya da Raksnet'deki Tucows serverını tavsiye edebilirim (www.pcworld.com.tr - www.raksnet.com.tr/tucows).

4- Yahu tamam belki zorluklar çıkacak karşınıza ama bu sizin harddiskinizi formatlamamanızı gerektirmez. Kısacası tırsma (2 oldu aynı şeyi söylüyorum ama...)

5- Temmuz ayında yaptıracağın upgrade için benim sana şimdiden fiyat vermem inan çok saçma olur (Memiş olsak, Keto olsak eyvallah!). En iyisi sen upgrade yaklaşınca bir mektup daha yaz.

6- CD iyi bir şey tamam, kabul ediyorum o ayrıiii ama dostluk CD'den önemlidir o apayrıii!!!

7- Internet gerçekten de dünyanın kapılarını bizlere açan bir rehber. Biz de mümkün olduğunca internet konusuna ağırlık vermeye çalışıyoruz. Hack the Planet köşesinin yazarı kelek |Cronos| iki aydır satıyor gerçi ama (hack edecem kıs seni, yuvana dön ;) n'apalım, bir gün geri döner inşallah.

8- Klasik köşesi malzeme eksikliğine kurban gitti desem yeri var ama gün olur, o da döner, belli mi olur!

9- Wet Empire News köşesinde çıktıktan sonra en çok sorulan oyunlardan birisi. Biz de merakla bekliyoruz gelmesini ama yoktur daha bir haber. İnşallah gelince hep beraber oynayacağız. O söylediğin oyuna gelince yanlışlık bir değil bin! Hatta oyunun adı Dreams in Reality bile değil. Doğrusu Dreams to Reality (düşlerden gerçeğe). Oyunu bir bulabilsem bu acemi News yazarı adına bir dolu özür dileyeceğim 2 CD'sinden de ayrı ayrı.

Ablaların ablası sevgili Engin Abla,

Derginizi büyük bir beğeniyle alıyorum ve bence piyasadaki en başarılı dergisiniz; ama elalemin adamı dergisini 1'inde hatta dahada erken çıkarıyor siz ise 15'inde ne bu yaw? Her ay valla yüreğimize iniyor "belki iflas etmişlerdir, daha dergi çıkarmıyacaklardır" diye . Neyse böyle bir şeyin olmayacağını arzu ederek sorularıma geçiyorum :

1- 4MB S3 Virge ile diğer pahalı 3D kartlar arasında ne gibi farklar var?

2- İşlemcilerin ve ekran kartlarının Haziran'a doğru büyük ölçüde ucuzlayacağını duydum böyle bir şey varmı; varsa daha da erken olabilirmi?

3- Windows'98 ne zaman çıkıyo, sistem gereksinimleri nelerdir?

4- Sound blaster 64 "Value" ile "Gold" arasında ne gibi farklar var?

5- 56k modemleri Türkiye'deki hatlar destekliyor mu?

Sorularım bu kadar, umarım cevap verirsin hoşçakal.

Deniz "Dark Man" Doğançay

Güzeller güzeli çocuğum Deniz;

Daha önce de söylediğim gibi derginin ayın birinde çıkması şu an için imkansız gözüküyor. Ama içiniz rahat olsun GameShow bu kadar fırtınayı atlattıktan sonra böyle küçük rüzgarlarda batması gibi bir ihtimal yok. Siz desteğinizi eksik etmeyin yeter.

1- S3 Virge Direct 3D destekleyen (hatta desteklemeye çalışıp da desteklemekle desteklememek arasında bocalayan) bir ekran kartı. Ucuz fiyatından ve fiyatına göre iyi olan performansından dolayı standart olarak bilgisayarlarda görmeye alıştığımız bir kart. Pahalı 3D kartların birinci grubu olan diğer Direct 3D destekli kartlar S3 Virge'in yapmaya çalışıp da yapamadığı işi yani 3D desteğini yapabilen kartlardır. Bunlara örnek olarak; Matrox Mystique, Diamond Stealth II, Diamond Viper ve Elsa Snergy'i sayabiliriz. İkinci grup 3D kartlar ise bir 2D karta ihtiyaç duyan sadece 3D için üretilmiş olan kartlar. Bu kartlarda da iki tip var; Birincisi 3DFX chipsetli kartlar. 3DFX (3DFX yazmaktan bıktım vallahi ehehe) chipsete sahip bir kaç marka var piyasada. Bu kartların en iyi ve en yagın olanları Diamond Monster 3D ve Orchid Righteous 3D. Bu chipsete sahip başka kartlar da yok değil tabii ki. Bu grubun ikinci tipi olan chipset ise PowerVR. Bu chipsete sahip -benim bildiğim kadarıyla- tek bir kart var, o da Matrox M3D. Bazı testlere gore PowerVR'ın bazı oyunlardaki performansı 3DFX'den iyiymiş ama ben görmedim, duymadım. Oyun desteği olarak 3DFX'in oyun desteği çok daha fazla. Uzun lafın kısası 3DFX rullas.

2- Bu bir süpriz değil. Her zaman oluyor. Özellikle şanssız bir insansan sen aldıktan bir hafta sonra yarı fiyatına düşebiliyor.

3- Çıktı çıkacak, eli kulağında.Tabii ki Windows 95'in 1995 sonlarında çıktığını da göz ardı etmemek lazım.

4- Aslına bakarsan çok fazla bir fark yok (en azından aradaki yüz küsür dolarlık farka değecek kadar fark yok). Digital ses çıkışı, altın kaplama soketler gibi farkları var.

5- Şu anda desteklemiyor. Aslına bakarsan çoğu ISP 33.600 bps'i bile doğru dürüst desteklemiyor. Ne diyelim, güzel yurdum, teknoloji fukaram Türkiye! Yine bitti koca bir ay. Çalıştık çabaladık canımız çıktı ama en sonunda bitti. IRC yaptık zaman zaman, yeni kanka yaptık. Ötekiler gibi kelek atmaz inşallah (sana diyom deli kız duyuyon mu beni al kaktüsünü -----@ :))) Gidip uyumam lazım. Hem de acilenZzz...

Ne dediler:

SERKAN: Serkan'ın bir gün dergiye geç saatlerde gelmesi ile o gün zaten havasında olan Timur Serkan'a takıldı ve "siz gittiniz ayaklanma başladı MAC'de geri dönsün, sen de dön dergiye" dedi. Serkan'ın bu lafın üstüne söylediği cümleyi aynen yazıyorum: "Neeöööl MAC ayrıldı mı?"

ÖZGÜR: Akşam eve gitmesi gereken saatte "ben çıkıyorum, nöbete gitmem lazım"

EMİN: Yahu yine arabama çarpmışlar (biz alıştık artık vallahi!)

TİMUR: Hepinizden iiiğreniyorum (sana da alıştık :)

HÜSEYİN: Gücümün tersinle bi korum (fazla kaptırdı çocukcağız eheheh)

MERT: İnfo minfo yok (/services info yazınca veriyormuş. Kanka söyledi, boşuna senden dilenmişim :)

ZEBANİ: Yahu şu diskette mektup işi bayağı tuttu. Yeni bir kampanya başlatsam da aynı diskette cevaplarını da gönderseler! (e yani oluyor mu öyle!)

ENGİN ABLA: Yahu zeboş. Benim sevgili okurlarımda bana artık mektuplarını diskette gönderseler (bilemiyorum, anlayın artık! ehueh).

☒ENGİN "bitti bakalım n'olacak" ABLA

Evet şimdi gelelim haberlere. Bu aya size iki önemli haberim var. Birincisi, 21 Şubat Cumartesi günü Taksim Nippon Otelde Büyük Mavi Yayıncılık tarafından Magic'in yeni Expansion'u Stronghold'un Sealed Deck Pre-Release turnuvası düzenlendi. Turnuva organizasyonu çok iyi yapılmıştı ve yaklaşık olarak 60 Magic'ci 9 saat boyunca ter döktü. Stronghold kartları ise tüm dünyayla aynı anda Mart başında piyasaya sürülücek yani şu an satılmaya başlanmış olmalı.

İkinci haberim ise DarkSun'ın kızgın çöllerini, vahşetini ve adaletsizliğini kendine oyun alanı seçmiş oyunculara. TSR/WOTC bu yıl sonunda DarkSun'ın Revised Boxed Set'ini tekrar basmayı düşünüyor. Sadece içindeki bez harita bu sefer kağıt olacakmış tek fark o. Ama DarkSun dünyasını maalesef 2000 yılından önce diriltmeyi düşünmüyorlarmış. Şu an DarkSun'ın geri dönmesini isteyen herkesten e-mail bekliyorlar. Lütfen mail atın. Bir benim mailim mi DarkSun'ı geri getiricek diye düşünmeyin. Bakın Greyhawk dünyası bunca yıldan sonra nasıl geri geldi...

Sevgili Muhammed,

Umarım mektubumu atlamazsın. Sayfanı çok seviyorum ve ilgiyle okumaktayım. AD&D konusunda, biraz tecrübeli sayılırım. Şu an için 3 karakterim var. Birincisi Paladinlikten dönme bir 5.level Fighter (Evil). İkincisi 2.level bir Mage/Thief ve üçüncüsü de 2.level bir Mystra Specialty Priest. Son oynadığım oyun haricinde (Temple of Elemental Evil) genelde Evil karakter oynatıyorum. Bir kez olsun sende dene gerçekten çok zevkli. Şimdi biraz soru soriim!

1- Şu Eylül sayısında bahsettiğin "Council Of Wyrms"'ı anlatsana biraz. Yani nereden baksan 6 dragon bunlar. Neye karşı savaşıyorlar? Bu dragonlar kaç yaşında, neye karşı savaşıyorlar?

2- Şimdi şöyle bir izlenim var. Masaüstü FRP'si oynamak için mutlaka bir sürü kitap almak lazım. Çok para artı bulmak zor. Bence çok saçma. Ben Player's Handbook'u bile ilk karakterim 2.level olduğu zaman almıştım. Ne diyorsun bu konuda?

3- WOTC Magic işimi bayağı abartmış. Özel basım ve fiyatı $100.00'a kadar çıkan kartlar olduğunu biliyormusun?

4- Eski oyunların, Krynn dünyasında geçenler, EOB serisi ve Gateway haricinde olanlar'ın Journal Entryler'i varsa gönderebilirmisin?

5- Bir ricam var bana Ankara'da bir parti bulabilirmisin? Telefon numarası bırakamıyorum henüz bağlanmadı. İkinci mektubuma yazarım.

Kendine iyi bak, hoşçakal.

Koray Ünal, Anıttepe/Ankara

NIERDRE: Selam Koray nasılsın? Köşeyi beğenmene sevindim. Bu karakterlerden şu Ex-Paladin bayağı bir ilgincime gitti. Önce Evil olup sonra mı Fighter oldun yoksa tam tersi mi oldu? Onu evil olmaya iten şeyler neydi? Merakımdan çatlarım çabuk cevap ver. Temple Of Elemental Evil hazırlanmış en eski modüllerden biri. Şu an iyi durumdaki ikinci el fiyatı $40.00. Ona gözünüz gibi bakın emi.

1- "Council Of Wyrms" dediğim gibi tamamiyle Dragonlardan bahseden bir boxed set. Her renk Dragon AD&D sistemine göre ayrıntılı olarak tanıtılmış. Monstrous Compendium tarifi gibi değilde Strengthleri, Wisdomları kaçtır falan diye bayağı detaya girmişler. İçinde bir senaryo varmıydı inan hatırlamıyorum ama ben oyuncularımın psikolojik durumlarını bozar diye oynatmazdım herhalde.

2- Bu konuda hem sana hem diğerlerine katılıyorum Koray. Masaüstü için o kadar çok kitap varki insanlar bunların en az yarısını almadan oyuna başlıyamıyacaklarını düşünüyorlar. Haklı oldukları tarafta var. Ben ilk FRP'ye başladığımda Player's Handbook, DM Guide, Wizard's ve Fighter's Handbooklar vardı sadece. Pardon bi de Priest ve Thief. Şimdi bakarsan Handbooklar onlarca, sonra Combats&Tactics, Skills&Powers, Spells&Magic, Clericlerden bahseden kitaplar falan filan tırstırıyor insanı valla. Eğer karakterini çok detaylı bilmem hangi kitaptaki bilmem ne güçleri ile süslemek istiyorsan parayı bastırıp alman gerekiyor. Ama yinede bir Player's Handbook, DM Guide ve MC'li de mükemmel oyunlar oynanması mümkün tabi.

3- WOTC'un Magic'i ilk çıkardığı yıllarda (1993) bastığı ve artık basılmayan kartların fiyatı korkunç astronomik. Black Lotus $350.00, Moxlar $150.00. Bunlar oyun kartları için inanılmaz fiyatlar. Mesela ilk çıktığı zaman Moxlar $8.00 miş düşünebiliyormusun. Nightmare de $10.00 olarak en pahalı kağıt olma ünvanını taşıyormuş.

4- Champions Of Krynn, Death Knights Of Krynn ve dark Queen Of Krynn... Hüzünlendim yine birden. Bu aralar çok olmaya başladı. Oynadığım ilk FRP oyunları. Onların maalesef Journalları bende hiç olmadı. Onlar olmadan da oyunu bitirmek mümkün o yüzden bulamazsan hiç üzülme. Aslına bende şey diycektim. Bu 3 oyun sende varsa bana gönderirmisin? Amiga veya PC hiç farketmez. Aslında en iyisi ben sana disket gönderiym...

5- Telefon numaran olsaydı parti bulman çok daha kolay olurdu. Adresini yayınlıyorum ilgilenenler olur diye.

Koray Ünal, Gençlik caddesi 37-6, Anıttepe, Ankara.

Sen de kendine iyi bak. İstanbul'a gelicek olursan Kamer'e uğramaya çalış OK.

Merhaba Nierdre,

Herkes farklı farklı girişlerle yazıya başlıyor ama ben herzaman eski ve güvenilir yöntemleri severim. Bu sana ikinci mektubum. İlk mektuptan sonra bayağı bir gelişme oldu.

Seni fazla meraklandırmadan söyliyeyim artık bizde masaüstündeyiz. Yaa, işte böyle Nierdre kardeş... Tabi her FRP2'cinin başına gelebileceği gibi bizimde ufak tefek problemlerimiz var. Ve şimdi sorular.

1- Sence Monstrous Manual o kadar gereklimi?

2- Dragonlance 5th Age'i almayı düşünüyoruz. Daha iyi, yani daha eğlenceli, box'lar biliyormusun?

3- Ben DM olarak karakter özelliklerinin nasıl bir biçimde ayarlanabileceğini pek anlamış değilim. DM Guide da yazıyo deme terimlere karşı bağışıklı değilim.

4- Çok kazma bir partiye sahibim. Her ne kadar anlattıytsam da kazmalar anlamadı. Grup ne mi? Human Mage, Human Fighter, Human Cleric bi de sen anlat Nierdre amcaları.

5- Yeni eleman alırsak neci olsun bu arkadaş?

Bu kadar işkenceye dayanıp soruları cevaplandırdığın için teşekkürler.

May Our Roads Cross Again.

Odeon

NIERDRE: Hail Odeon... Nasılsın? İlk mektuptan bu yana bayağı gelişme olmuş haklısın ama ikinci mektuptan sonra pek bir gelişme olmadı galiba çünkü 3. mektubunu aldığımı hatırlamıyorum. Nerede benim mektubum? Şimdi gelelim sorunlarınızın devasını bulmaya.

1- Monstrous Manual kesinlikle çok gerekli bir kitap. Sadece Monstrous Annual serisi pekgerekli değil. Farkları ne dersen, Manual'da FRP'de ki baz tüm yaratıkların içinde olması. Annual'da ise herhangi bir yıl boyunca TSR'nin tüm yeni ürünlerinde konu mankenliği yapan yeni yaratıkların o yılın sonunda Monstrous Annual adında toplanması. Bence Monstrous Annual 1 (1994 yılının derlemesi) falan iyiydi ama 3 falan çok gereksiz.

2- Şimdi eğlenceli derken kastın ne önce o konuyu bir irdeliyelim. Bir oyunu eğlenceli yapan DM ve Playerlardır bence. Planescape de DarkSun kadar eğlenceli olabilir. Kısaca sorunu anlamadım...

Eğer Dragonlance 5th Age iyi mi dersen çevremde çok az insan oynuyor derim. Sanırım 2-3 grup falan. Herkes eski Dragonlance dünyasında oynamayı tercih ediyor.

3- Oyuncuların özelliklerini ayarlarken bir çok zar atma yöntemi kullanabilirsin. Bunlar Player's HandbookDa da var. Sana tavsiyem oyunculara belli bir puan verip, mesela 81, bunları özelliklerine dağıtmalarını istememen. Yoksa bütün özellikleri 18 ve 8 olan bir çok adamın olabilir. Oyuncularına zar attır ve bırak onlar gelen sonuçları istedikleri gibi dağıtsınlar. Eğer bir özelliklerini düşürüp başka bir özelliklerini artırmak isterlerse kabul edebilirsin. 1-1, 2-1 oranını uygulayabilirsin. Örneğin Str.'sini 1 artırmak isteyen bir Mage'in Charisma veya Dex.'inden 1 düşebilirsin ama Int.'ini artırmak isterse başka bir özelliğinden 2 düşebilirsin.

Bir de yeni bir zar atma yöntemi var. Daha doğrusu 1st edition zamanından kalma. Gary Gygax zamanından kalma. Bir sınıftan bir karakter yaratırken o sınıfın en çok ihtiyacı olduğu özellik için 4d6, en az ihtiyacı olduğu için 2d6, diğerleri için 3d6 attırabilirsin. Bir dene...

4- Bu grubun nesi kazma yahu? Mis gibi grup valla. Herşeyden bir tane var işte. tek gözüme çarpan savaşma güçlerinin az olduğu. Başlangıçta biraz zorlanabilirler.

5- Gruba yeni bir kişi alırsan bırak istediği sınıfı seçsin. Ama bir Paladin bu gruba cuk diye oturur benden söylemesi. Fighter/Mage, Fighter/Cleric

veya Mage/Thief sınıflarını da unutmamalı.
Hakan, Çağrı ce Serkan'a selamlar.
Till Daggers Part, Odeon. May the Weave always surround you. -Nierdre
Mektup olayına da ara verip geçen ay başladığımız **"Time Of Troubles"** hikayesinin son kısmına devam edelim mi?
Midnight, Kelamvor ve Adon Waterdeep'e ulaşır ulaşmaz hemen Khelben ve Elminster ile görüştüler. Fakat bu iki büyücü "Time Of Troubles" nedeniyle büyülerine güvenemedikleri için pek bir yardıma dokunamıyorlardı. Araştırmalar sonucu tabletin diğer kısmının şehirde değilde Myrkul'un kendi boyutunda yani Hades'te olduğu öğrenilmişti. Peki tanrılar bile kendi boyutlarına gidemezken onlar nasıl buraya gitmeyi düşünebilirlerdi? Bu aralar Midnight'ın büyü gücü de had safhaya ulaşmıştı. Artık sadece düşünerek dahi büyü yapabiliyordu. Hades'e gidip tableti alma görevini de o üstlenmişti. Waterdeep şehrinin altında ölenlerin ruhlarının öteki tarafa geçmek için kullandıkları geçit Hades'e giden tek yoldu ve Midnight bu yolu kullanarak Hades'e gitti ve tableti aldı. Buradan geri gelirken geçidi bir büyüyle kapattı. Amacı Hades'te ki yaratıkların Faerun'a geçmelerini önlemekti.
Myrkul ise çok daha önceden dahice bir plan yapmıştı. Tabletin Hades'te sakladığı kısmına (yani Midnight'ın aldığı) bütün büyülü geçitlerin kapanmasını önleyen bir büyü yapmıştı. Elminster ve Khelben bunu anladığı zaman herşey için çok geç kalınmıştı.
Myrkul kendi yaratıklarını Midnight'ın geçtiği yerden geçirerek Waterdeep şehrine tarihte görülmemiş bir saldırı başlatmıştı. Sokaklarda yüzlerce savaşçı garip yaratıklarla dövüşürken Myrkul'da tabletlerin ikisini de almak için Khelben'in kulesine gitmişti. O sıra Elminster ve Khelben ise şehrin savunmasına yardımcı oluyorlardı.
Khelben'ın kuşesinde çıkan savaşta Midnight artık tanrısal büyü güçleri ile Myrkul'u öldürdü (tabi bu olay romanda sayfalar sürüyor). Myrkul'un tozları düştüğü yerdeki herkesi öldürüp, civardaki tüm binaları da yok etmeye başladığı zaman Midnight onun şehrin üzerinde patlamasını önlemek için hemen uzaklara Teleport etti ve şehri olası bir faciadan korumuş oldu.
Cyric de tabletleri kendisi için istiyordu. Midnight az önceki savaşla uğraşırken o da Kelamvor'u öldürüp tabletleri almış ve bu tabletlerle beraber diğer bir Celestial Stairway'in olduğu Waterdeep dağına doğru koşuyordu. İşte o andan sonra olan herşey tarihe yazıldı. Cyric tabletlerle dağın eteklerine gelip merdivenin yanında durduğunda Helm karşısına çıktı. O sıra Midnight, Adon, Elminster ve Khelben de oradaydı. Aşağıda şehirde de savaştan kaçmamış herkes bu olaya şahit oluyordu. Cyric tabletleri Helm'e gösterdiği zaman olan oldu ve AO ortaya çıktı. O zaman kadar dünyadaki hiç kimse tanrıların bir tanrısı olduğunu bilmiyordu. Cyric tabletleri AO'ya uzatıp tabletleti kendisine getirdiğini ve tanrı olmak istediğini söyledi. AO da bunun üzerine tabletleri aldığı gibi un ufak etti. Tabletler en baştan beri hiç önemi olmayan şeylerdi. Bu tabletler sadece tanrılara görevlerini ve AO'nun onları yarattığını hatırlatmak için vardı. Artık Faerun'da ki tanrılar derslerini almalıydılar. Artık inananlar tanrılara hizmet etmiycek tanrılar onlara hizmet edicekti. Artık tanrıların kendilerine inanan insanlar kadar gücü olacaktı. Eğer inananlar tanrıları terk ederlerse terkedilen tanrılar yok olucak, tam tersi inanırlarsa daha da güçleniceklerdi. AO bu sözleri sarfettiği zaman dünyayın her yerindeki tanrılar şok olmuştu. Artık güçlerini istedikleri gibi kullanamıyacaklardı. Ve AO'nun son sözü "Tanrılar... Yerlerinize, ait olduğunuz boyutlara geri dönün. Bütün bu olanlardan sonra size inananların güvenlerini tekrar kazanmanız lazım..." oldu.
Cyric ise karşı çıktı. Tabletleri kendisinin getirdiğini söyledi. AO Cyric'e dönüp "Mızmızlanma... Yoksa kendime yeni bir ölüm tanrısı yarattığıma pişman olucam" dedi. Bu laf üzerine Cyric'in yüzünde hafif bir tebessüm oluştu. Fakat Midnight ve Adon için aynı şeyler söylenemezdi. Ve AO bu seferde Midnight'a döndü. "Bir kimseyi caniliği ve acımasızlığından dolayı tanrı yaptım. Bir diğerini de bilgeliği ve anlayışı yüzünden tanrı yapmak istiyorum. Torm görevi başında öldüğü için onu geri getirdim fakat Mystra'nın çok az bir kısmı varlığını koruyor onu ben bile geri getiremem. Midnight, onun yerini alırmısın?..."
Midnight şok olmuştu. Ne diyebilirdiki? En başta itiraz etti. Cyric gibi kendimi mahvedip güç delisi olmak istemiyorum diye. Ama Adon ona bunu kabul etmesini söylüyordu. En baştan beri amaçları tanrıları tekrar yerlerine geri döndürüp dengeyi sağlamaktı. Eğer Cyric tanrı olduysa yaptıkları herşey boşa gidicekti. Sevgilisi Kelamvor'un ölümü bile...
Ve Midnight Adon'u öperek AO'nun yanında merdivende yerini aldı. Birkaç saniye sonra hepsi birden kayboldular ve kör edici bir ışık hüzmesi gökyüzüne yükseldi. Aynı anda Realms'ın heryerinde diğer yüzlerce tanrı da birer ışık hüzmesine dönüşüp evlerine geri döndüler. Ve böylece Forgotten Realms tarihinin en önemli olayı "Time Of Troubles" da bitmiş oldu...

Umarım bu hikayeyi okurken benim zevk aldığım kadar sizde zevk almışınızdır. Bu olay dediğim gibi 1358 yılında olmuştu. Şu an Forgotten Realms'da tarih 1370. Ben FRP'ye ilk başladığımda Time Of Troubles daha yeni olmuştu. o zamanı düşünüyorumda. Herşeyi okuyup herşeyi öğrenme isteği ve birde daha çok boş vaktim vardı. Şu an ise FRP oynıyamıyorum bile. O zamanları arıyorum desem yalan olmaz valla. Dershaneden çıkar çıkmaz bizde FRP oynamalarımız, biliyormusun Cyric tanrı olmuş (hönk! Cyric kim?) ve aaa! kadına bak ne hoş kıyafeti var, kim ki acep? (Midnightmış) muhabbetlerimiz olurdu. Hele FR boxed seti hatim indirdikten sonra herşeyi unutup bir daha okumaya çalışmam, yok efendim FR'deki her şehirdeki her sınıftan yüksek seviyeli adamları bilgisayara geçirme sevdamdam tutun da aman herneyse susayim ben en iyisi. Bak yine hüzünlendim şimdi. Siz siz olun bu günlerin keyfini çıkarın...
Şimdi herkesden bir ricam var. Şu an acilen çeşitli gruplarda DM'lik veya Player'lık yapıcak kimselere ihtiyacım var. Lütfen DM'lik yapıcak veya oynayacak bir grup arıyorsanız bana isim, soyad, telefon, yaş, adres ve hangi setting'de DM/Player'lık yapmak istediğinize dair bir mektup/mail atın. Teşekkür ederim...
Her ay buluşmalar o ayın 2. Cumartesi günü 1.15 de Kamer'de yapılıyor.
Nurettin Kanarelli... Bana acil olarak telefon numaranı göndermen lazım. Bekliyorum.
Bursa'dan Yasin ve İnanç... Nerelerdesiniz? Telefonunuzu bekliyorum.
Özgür Duruer... DragonLord'lar, Takhisis'in (Dark Queen) Dragonlance dünyasını ele geçirmek için çıkardığı "War Of the Lance" savaşında kötü Dragon ve Draconianlarını kumanda etmeleri için atadığı beş kişidir. Örneğin Red Dragonların başında ki DragonLord Verminaard, Blue Dragonların başındaki de The Blue Lady yani Kitiara Uth-Matar'dı.
FRP konusunda mailleşmek isteyen "ozerunlu@rocketmail.com" dan Özer'le irtibat kurabilir.
Sizden şimdilik izin istiyorum. Anauroch'un uçsuz bucaksız çöllerinde biraz yalnız kalıp dinlenmeye ve düşünmeye ihtiyacım var. Kızgın kumlar rüzgarla yüzüme çarparken ben kendime bir koruma büyüsü dahi yapmaktan aciz bir şekilde yolumda ilerlemek istiyorum. Nereye kadar gidebilirsem oraya kadar gitmek ve yolculuğumun son noktasında rüyaların ve hayallerin hep bittiği yerde büyü kitabımı kızıl kumlara gömmek istiyorum...
"Shokor'a Narfel Duhernon Anauroch!

☒Muhammed "Nierdre"Dabiri

ar@rım

Sonuna kadar bitirmiş bir tek anlattığım konularla ilgili web aresleri kalmıştı ki o da 5 dakikalık bir işti. Ne oldu, nasıl oldu anlamadım ama bütüün Ararım yazısı hard disk'ten uçtu gitti. Şu anda şu okuduğunuz satırlar hariç bütün herşeye yeniden başlıyorum. Küfür etmememi takdir ettinizi umarım.

Yaklaşık üç aydır devam ettiğim "Web Konsepti ve Dizaynı" adlı yazı dizisine daha doğrusu çevrimize (eşşek değiliz biz de birşeyler katıyoruz tabi) bu aylık (umarım bu aylıktır) ara veriyoruz. Nedenini merak ediyorsanız hemen söyleyeyim, kitap Amerika'da kaldı. Benim de gideceğim belli değil, neyse...

Şu ana kadar aldığım e-mail'larda %90 aynı sorular soruluyordu: Web sitesi nasıl yapılır? Bu ay bu konuya genel bir göz atacağız. Dikkat edin genel diyorum çünkü detaya inmemiz sayfa sınırlarımızı zorlar. Bu konuya geçmeden sizlerle Türkiye'de gördüğüm internet olayı hakkında ki fikirlerimi paylaşmka istiyorum. Tabii izin verirseniz.

TÜRKİYE'DE INTERNET ve BU KONUDAKİ GÖRÜŞLERİM

Bilenler bilir, yaklaşık 9 aydır San Francisco'daydım. Gitmeden önce Türkiye'deki internet olayını çok yakın takip ediyordum. Fakat o zamanlar Superonline *(http://www.superonline.net/)* daha yeni kurulmuş, Escortnet *(http://www.escortnet.com.tr/)* kurulalı 2-3 ay olmuş, halkın ilgisi de Internet'e çok değil idi.

Benim Amerika'ya gittiğimi bilenler bana hep aynı soruyu sordular: Orada internet hızı nedir? Aslında bu benim de gitmeden önce merak ettiğim bir soru idi. Ama buraya geri döndüğümde gördüm ki hız hiç de o kadar önemli değil.

Evet Amerika'da hız iyi, 33.6 Kb.'lık bir modem ile çok rahat surf edebilir, web üzerinden Real-Audio ile eğitim alabilir *(http://alive.allaire.com/Bagdhad/bgpage.cfm),* televizyon seyredebilir *(http://www.kanald.com.tr/ - http://members.aol.com/richhead/tv-blah.htm),* radyo *(http://www.netradio.net/index.html)* dinleyebilir ve on-line oyunlara katılabilirsiniz *(http://www.zone.com).* Ortalama 3 Kb.'lik bir hız ile bağlanabilirsiniz. Bu geceleri 5, ilginin çok olduğu saatlerde de 1-1.5 arası olabilir. Ama emin olun kesinlikle Türkiye'de karşılaştığınız 22 byte'lık hıza düşmezsiniz.

PEKİ HIZ HERŞEY Mİ?

45 dakikada Superonline'a bağlanamayarak e-mail kontrol edemediğimi bilirim. Meşgul sesleri, düşmeyen hatlar insanı çıldırtabilir. Biz burada sanki internet'i yaşamıyoruz, işkence çekiyoruz. Her bağlanmaya çalışma bir korkuya dönüşüyor. İnsanlar bunları engellemek için acaip acaip yollar deniyorlar. Engin Abla'm ile yaptığım bir muhabbeti size aynen aktarıyorum (parodidir, gerçeklik payı yoktur. :)

-Engin Apla, baksana, inanılmaz bir numara buldum, bir çevirişte bağlanıyorsun.

-261 4110 olmasın, hayır o ise onu ben dün buldum.

-Hadi yaa, ben de yeni bir numara buldum diye sevinmiştim be aplam!

-Bak kuşum Timur. Kullanmayacağına söz verirsen sana bu işi öğretebilirim.

-Söz aplam.

-Sabah 7 ila 10 arası 211 1011'i arayacaksın. Fakat 10'dan akşam 5:30'a kadar bu numaraya bir daha dokunmayacaksın. 5:30'tan gece 12'ye kadar 261 4110 işini görür. Bunun tam tersini iddia eden arkadaşlar da var. Fakat sen onları dinleme. 211 6200'ı ise gece 12'den sonra dene. Bu numara aslında joker. Yani günün her saati deneyebilirsin. Ama öte yandan şöyle bir iddia da var. Bu numara Ataköy gibi analog santrala sahip yerler içinmiş. Yani numarayı eğer dijital santralden ararsan bağlanırsın ama username ve password çıkmaz. Eğer bu numarayı SuperGuide *(http://www.superonline.net/support/guide.htm)* ile ararsan bilgisayarın çöker.

-Apla bi dakka, kafam karıştı. Şunu bi özetlesene.

-Özet olarak koçum, 261 4110 toplamda başarılı ama 211 1011 kadar başarılı değil. 210 0022 ise hala araştırma altında.

-Pardon apla ben en iyisi güvercin göndereyim.

Yukarıdaki muhabbetten de anlaşılacağı gibi hızın hiç bir önemi yok. Çünkü hızlık bir duruma gelemiyoruz. New York'tan Escortnet'in Mecidiyeköy'deki pop server'ına (e-mail'ların toplandığı bilgisayar) 12 saniyede gelen e-mail'ı ben Beşiktaş'tan 45 dakikada alamıyorum. Yani alsam elime bir disket atlasam taksiye gitsem Escortnet'e, girsem içeri, desem webmaster'a: "Kaydet olm benim e-mail'ları şu diskete.", vallahi daha çabuk olur.

Gelin görin ki ISS'lere *(http://www.metu.edu.tr/Turkey/inet-turkey.html)* (interet servis sağlayıcısı) sorsanız onların da derdi başka. Türk Telekom'un kendilerine hat vermemesinden ve kapasitelerini karşılayamamaktan şikayetçiler. "Devlet Baba kendisi de yapamıyor özelleştirmiyor da *(http://www.birlik.com/)* . Biz ister miyiz müşteri kaybetmek" diyorlar. Superonline şu anda SuperWorld *(http://www.superonline.com/)* adı altında bedava içerik yayını yapıyor. Gidin görün, onlarca editör gece gündüz demeden site'yi en taze haberlerle güncelliyorlar. Superonline ne yapsın? Her kalitenin bir bedeli var. Kim verir yoksa sabah 3'te Grammy Ödüllerinin sonuçlarını *(http://musiccentral.msn.com/MCGen/ReEntry?theurl=http%3A//musiccentral.msn.com/weeklyfeatures/article/894/1)* güncelleyen adamın maaşını?

Diyorlar ki, mesela, Ataköy'ün santrali analogmuş. Biz ne yapabiliriz ki insanlar orda bağlanamıyorsa (hayır ben Ataköy'lüyüm diye söylüyorum). Superonline kalksın Ataköy'ün telefon alt yapısını mı düzeltsin! Çıkmazlar çıkışlara uzak, bizim konuyla alakamız yok. Böyle gelmiş yani bir bakıma feda ettik bir teknolojiyi.

BİR WEB SAYFASI NASIL YAPILIR?

(http://www.zdnet.com/products/internetuser.html)
(http://www.zdnet.com/products/htmluser.html)
(http://www.geocities.com/SiliconValley/Pines/4845/)
(http://www.timtv.com/webpage101/)
(http://justice.loyola.edu/~mshea/html/internetpage.html)
(http://www.w3.org/MarkUp/)

Internet'e girmek, bu yeni medyadaki yerinizi almak istiyorsunuz. Öyle ise hiç korkmayın ve söyleyeceklerime kulak verin.

Hemen bir ISSden hesap açtırın ve Internet'e bağlanın. Böylece bir web sayfası yapmak için gerekli ilk şart olan ONLINE olma durumuna geldiniz demektir. Hesap açtırdığınız ISS size en az bir e-mail bedava vermek üzere bazı kolaylıklar sağlamış olmalı. Eğer bedava web yeri de vermiş ise ne ala. Yok vermemiş ise hiç dert etmeyin çünkü Internet şu anda bedava web yeri veren siteler ile dolu.

(http://www.freetown.com)
(http://www.angelfire.com)
(http://www.geocities.com)
(http://www.theglobe.com)
(http://www.fortunecity.com)
(http://www.virtualgames.com/)
(http://www.tripod.com/)

Email adresinizi öğrenin ve gerekli olan bilgileri email larınızı kontrol edebilmek için programınıza girin. Bu bilgiler şunlar olmalıdır:

POP SERVER: Bu e-mail larınızın geleceği bilgisayarın adresidir. ISS'inizden bunu kolaylıkla öğrenebilirsiniz.

SMTP SERVER : Bu ise (Simple Mail Transfer Protocol) e-mail ların gönderilirken kullanılması gereken bilgisayarın adresidir. Neresi olduğu çok önemli değildir. Yani Escortnet üzerinden bağlansanız bile Netscape'in (tabii eğer EscortNet üzerinden veya kendisi dışından gelenlere izin vermişse) SMTP Server'ından gönderme yapabilirsiniz.

USER NAME - PASSWORD: Size gelen e-mail ları kontrol ederken kullanmanız gereken kullanıcı adı ve şifredir. Genelde hesabınızınkiler ile aynıdır.

(http://everythingemail.net/emailtips.html)
(http://www.webfoot.com/advice/email.top.html?Yahoo)
(http://www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Communications_and_Networking/Electronic_Mail/-Information_and_Documentation/Protocols/)

Sırada size verilmiş Web alanınız var. Nasıl kullanacaksınız peki bu alanı. Bunun en güzel yönü, ruh ve sinir sağlığınız açısından, ISS'in kendi web sitesine bir ziyaret yapmaktır *(http://www.superonline.net/service/abone.htm - http://www.escortnet.com/helpline.html - http://www.geocities.com/join/freehp.html).* Çok büyük bir olasılıkla Sıkça Sorulan Sorular (İngilizcesi FAQ) kısmında sorularınıza tatminkar cevaplar bulabilirsiniz. Genelde yapmanız gereken, web sayfanızı yaptıktan sonra FTP (File Transfer Protocol) yani dosya gönderme protokolü ile size verilen alana göndermektir. Bu alana ulaşmak için FTP yapan bir program kullanmalısınız. WS FTP *(http://www.ipswitch.com/-Products/WS_FTP/index.html)* benim favorim. Başka programlar da var *(http://www.cuteftp.com)*. FTP için bilmeniz gerekenler basit. FTP adresiniz ki bu web adreslerine benzer ama başı http değil ftp dir.

Kullanıcı isminiz ve şifreniz. Bu işlemlerden sonra Web sayfalarınızı hazırlamak kalır.

Web sayfası hazırlamak için temel olarak iki türlü bilgiye ihtiyacınız olur. Birincisi HTML bilgisi, ikincisi ise grafik programı dır.

HTML

(http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html)
(http://members.aol.com/teachemath/class.htm)
(http://www.hotwired.com/webmonkey/teachingtool/)
(http://www.jmarshall.com/easy/html/)

Peki bu HTML nedir ve çok mu zor bir şeydir ? HTML (Hyper Text Markup language) web sayfası yaratabilmek için gerekli olan bir tür programlama dilidir. Ama o kadar basittir ki programlama dili demek C++'a ana avrat küfür etmekle kalmayıp, tecavüz edip, başını taşla ezip bir çöplüğe atmak gibidir. Yani çok kolay bir dildir bu HTML.

Fakat herkes bu dili öğrenmek zorundadır diye bir şartta yoktur hani. Eğer Net Objects Fusion *(www.netobjects.com)* veya Front Page 98 *(http://www.microsoft.com/products/prodref/571_ov.htm)* belki Dreamweaver *(www.macromedia.com)* gibi programlar kullanmak isterseniz HTML bilmenize gerek kalmaz. Bunlar tamamen sürükle bırak mantığı ile çalışan programlardır. Bu tip programların İngilizce'de saçma bir ismi vardır. "WYSIWYG" *(http://home1.gte.net/paulp/wysiwyg.htm)* dedikleri bu programlar (What you see is what you get) "Ne görüyorsan onu alırsın..." mantığı ile çalışırlar. Programların içinde genelde önceden hazırlanmış, değişik konularda ve temalarda grafikler bulunur. Düğmeler, başlıklar... Böylece grafik işinizi de yapmış

olursunuz. Ama düşünün Front Page'de 12 grafik teması var ve dünyada da 1 milyon kullanıcı var. Ne olacak şimdi. Nerede kaldı orjinallik ???
Bunların en büyük dezavantajları, sayfaya hakim olamamanızdır. Sayfanın koduna isteğiniz dışında binlerce değişik tag eklerler. Bu da olayı bir çorba haline dönüştürür.
Eğer tam hakimiyet isterseniz kesin HomeSite 3.0 *(www.allaire.com)* veya Hotdog Pro *(http://www.hotdogpro.com/)* gibi programlar kullanmalısınız. Bunlar kesin çözümdür. Bütün tag leri tek tek elinizle girersiniz ama ne yaptığınızın da tamamen farkında olursunuz.

GRAFİK PROGRAMLARI

Görselliği bu programlar ile halledersiniz. Benim favorilerim Adobe Photoshop *(www.adobe.com)*, Corel Draw, Paint Shop Pro dur *(http://www.jasc.com/psp.html)*. Adobe Photoshop bu işin ustası ve rakipsiz lideridir fakat 400 dolar civarında ki fiyatı ile can yakar. Corel Draw *(www.coreldraw.com/)*, Photoshop türünde bir program olmamak ile birlikte vektör mantığı ile çalışır fakat en son versiyonu ile Photoshop ın plug-in lerini de destekleyeceğini ilan etti. Paint Shop Pro'yu ise bedava web üzerinden bulabilirsiniz. İşinizi bayağı görür. Küçümsemek yanlış olur kanısındayım. Photoshop kullananlar bile zaman zaman Paint Shop Pro'ya gereksinim duyarlar.
Web sayfası yapmak için grafik programı öğreneceksiniz. Bu işe tam tersten başlıyorsunuz demektir. Çünkü daha önceden de belirttiğim gibi HTML in öğrenme kısmı kolaydır. Grafikler programlarının ise zordur.
Sırf bu saydığım grafik programları ile de bitmez işler. Mesela binlerce web grafiği photoshop ile yapılmıştır ama "Kai Power Tools" plug-in leri kulllanılarak. Bu da demek oluyor ki bir programı öğrenmek bile beraberinde başka programları getiriyor.
Çok genel olmak ile birlikte bir web sayfası hikayesi böyledir. Yayınladığım adresleri ziyaret ederseniz çok daha fazla detaylı bilgiye sahip olursunuz.

MAIL TO:

to: timur@gsmnet.com
from : durmuss@hotmail.com
subject : Sorular sorun oldu...

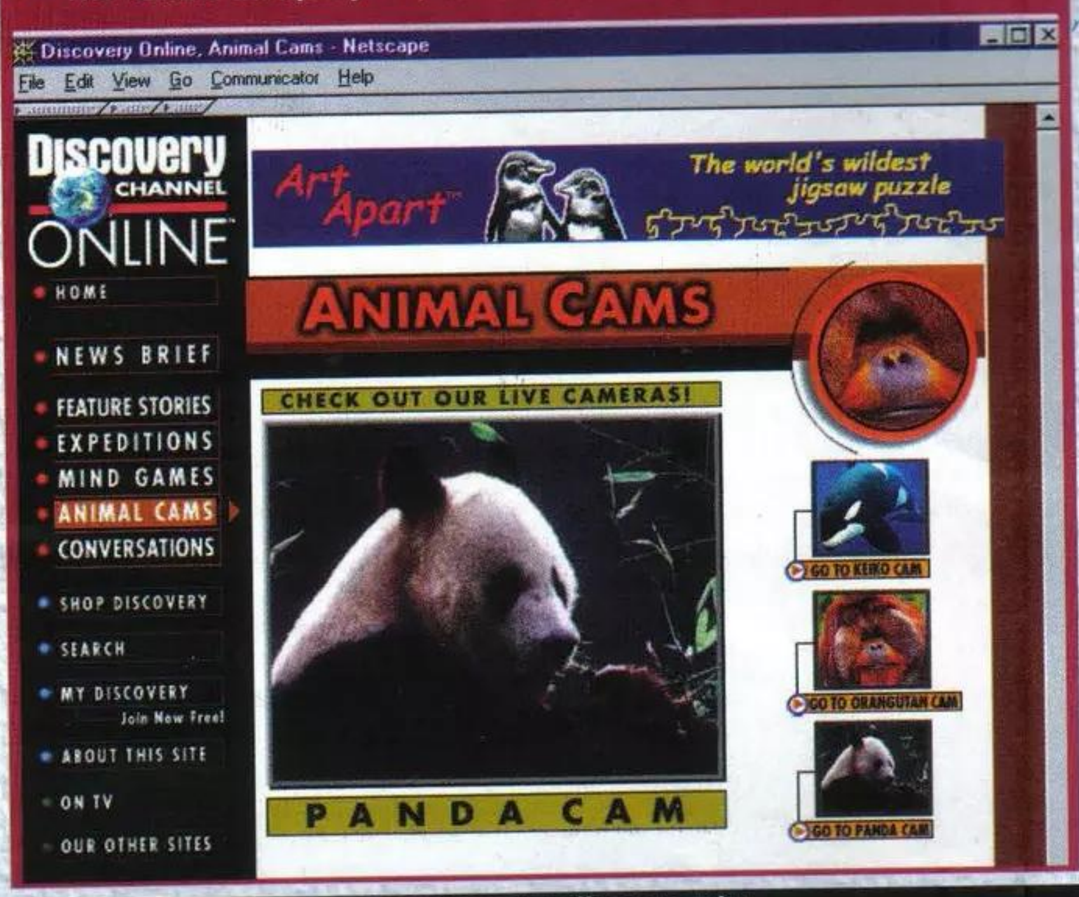
Sevgili Timur abim.
"Bu sana ilk e-mailim ve eğer yayınlamazsan son olacak" gibi bir başlangıç yapmak istemiyorum ama dayanamıyorum ve diyorum ki bu sana ilk e-mail'im ve yayınlamazsan son olacak. Bu salak girişten sonra sorularıma geçiyorum.
1- Raksnet'ten bağlıyım ve Beşiktaş'ta oturuyorum. Bağlanmam hemen hemen imkansız oluyor. Her gece işkence çekiyorum. Bu konuda ki yorumların nelerdir ?
2- IRC olayına girdim ama arada bir ekranım donup kalıyor. Bilgisayarımı tekrar çalıştırmak durumunda kalıyorum ve haliyle hattan da düşüyorum. Bana sen "Nuke yemişsin" diyorlar. Lütfen bir çözüm.
3- Babam işyerinden Internet'e bağlanmak istiyor ama hangi ISS'i seçeneğini bilemiyor. Sence hangisi en iyisi ?
Sorularım bu kadar, yayın hayatınızda başarılar dilerim. Severek izliyorum.
İyi dileklerin için çok saol kardeşim Dursun pardon Durmuş,
1- Raksnet'ten bağlanmaya çalışan bir arkadaş tanıyorum. Onun bu konuda bana anlattıkları aynen şöyle :
Eğer telefonun Analog santral'e bağlı ise RaksNet in 822'li numarasına bağlanman zor oluyor. 25-30 kere çevirince anca bağlanıyorsun. Yanlız zorluk olarak konustuğum olay meşgul çalması falan değil. Normal çalıyor ama o Username password kısmı çıkmıyor mesela veya çıkıyor ama giriş kabul etmiyor gibi zorluklar. Dediğim gibi biz bunu Analog santral olayına bağlıyoruz. Çünkü aynı şekilde EscortNet'e bağlanıldığında hiç bir problem yaşanmıyor. Çünkü Escortnet için aradığımız numara 822'li değil.
Engin Abla'nın bu konuda bir iddiası var. Ne kadar doğru bilemem, denemedim. Eğer telefon numaranızın ilk üç sayısının sonuna 1234 ekleyip çevirirseniz, karşınıza çıkan kişiye santralinizin Analog mu Dijital mi olduğunu sorabilirsiniz diyor. Ben inanmadım.
Yani kısacası bu konuda sana EscortNet'e geçmeni veya RaksNet in 822 siz bir numarasını denemeni tavsiye edebilirim.
2- Nuke denen illet bir şeydir ve şu ana kadar bin çeşidi bulunmuştur. Yapanların elleri kırılsındır. Sana ne yapsam da bu Nuke hakkında bilgi versem bilemiyorum ama bir deneyeyim.
Her bilgisayar IRC ye belli bir port'tan bağlanır. Bu port'u tarayıp bulursan ve alabileceğinden fazla dosya paketi gönderirsen ne olur, bilgisayarın da çökme yaşarsın. Daha başka bir çeşiti ise şöyledir :
Windows 64 bitlik sınırda ping yapabilir. Bunun üzerindeki her paket büyüklüğü Windows'un çökmesine sebeb olur. Fakat bu büyüklükteki paketleri gönderebilmek içinde windows dışı Linux gibi işletim sistemleri kullanman gerekir. Korunma yöntemleri yok değildir. NT kurmak veya Firewall olayına girmek bir çözüm olabilir. Yani ne biliyim ben bu işler yüzünden IRC'den iğrendim. Belki de en kolay çözüm bu.
3- Türkiye'de ISS seçimi hakikaten bir problem. Araştırmalarım sonucu sıralamam şöyle.
1- Superonline / 2- EscortNet / 3- NetOne / 4- RaksNet / 5- PrizmaNet
Superonline'nın 822 li hatları çok problemli ama hat açtıkları anda rahatlıacaklarına emin olabilirsin. Diğer numaraları fena değil. Müşteri Hizmetleri yardımsever. EscortNet'te fena değil fakat Superonline kadar popüler değil. NetOne resmen kapalı bir kutu. Yeni bir firma. Olumlu duyuyorum ama bunu az abone sayısına bağlıyorum. Abone sayısı arttıkça koku çıkarmış gibi geliyor. RaksNet hakkında hiç iyi bir şey duymadım. PrizmaNet için ise bilemem. Çeşni olsun dedim. Aslına bakarsan Superonline harici hepsi aynı gibi ve aynı dertten muzdaripler. Yetersiz kaynak. O kaynak gelirse nasıl olur bu işler bilemiyorum.

⊠Timur Çataklı

http://www.discovery.com

Türkiye'ye geldiğimde inanamadım. Amerika'nın en baba kanalları kablolu TV'de hemde Türkçe yayınlanıyordu. Nickoledeon, Animal Planet ve tabii ki Discovery Channel. Artık Sibel Can'lı, Mahsun Kırmızıgül'lü ana haber bültenlerini, salak Televole'leri vb. seyretmek zorunda kalmayacağız. Yaşasın.
Bu kanallardan Discovery Channell bence en iyisi. İnsanı hayrete düşüren belgeseller yayınlıyorlar. Eğer sizde benim gibi bu kanalın hayranlarından iseniz size tavsiyem Mert'in bu ay açıkladığı "Evolution" adlı oyunu oynamanız. Çünkü bu oyun Discovery Channel'ın bir ürünü.
Bu kanalın çok önem verdiği dallarından biri de web sitesi. Gerçek bir dizayn ne demek, ideal bir web sitesi nasıl olur, içerik nasıl hazırlanır gibi bütün soruların cevabı burada... Yanlış anlamayın, oturup size bunları nasıl başaracağınızı anlatmıyorlar ama çok güzel bir örneğini veriyorlar.
Sitenin temel sayfaları:
HABERLER: En son haberler burada fakat sakın Bill Clinton'ın aşk skandalı ile ilgili haberler beklemeyin. Mısır'da dünyanın en yaşlı mumyası bulundu, MIR'de problemler halledildi gibi haberlere yer veriliyor.
HİKAYELER: B-2 bomba uçakları, güneşin patlama hikayeleri gibi bilimsel hikayeleri burada bulabilirsiniz. Ama okur musunuz onu bilemem.
SEFERLER: Bu kısımda belli konular ile ilgili detaylı bilgiler veriliyor. Bir nevi araştırma gibi. Mesela çok az bilinen bir Hayvanat Bahçesinin araştırması bu başlık altında bulunabilir.
ZEKA OYUNLARI: İlginç ve bağımlılık yapıcı zeka oyunları var sitede. Tavsiye eder miyim bilemem.

CANLI KAMERALAR: Gördüğüm kadarı ile 3 adet kamera var ve online olarak yayın yapıyorlar. Orca, Orangutan ve Panda hayvanat bahçesinde bulundukları yerden dünyayı selamlıyorlar.
Online Shopping, TV programı ve Discovery Channel ın diğer sitelerine linkler sitenin geri kalan içerikleri.
Sitenin diğer linkleri ise şöyle:
***Discovery Channel School:** http://school.discovery.com/
***Discovery Destination Store:** http://flagship.discovery.com/
***Planet Explorer:** http://www.planetexplorer.com/
Planet explorer sitesine girdiğinizde inanamayacaksınız. Discovery Channel İstanbul ile ilgili CD-ROM çıkartmış. Detayları burada bulabilirsiniz. Bizim yapamadığımızı onlar yapmış. Tabii sırf bizim ile ilgili CD-Rom lar ve video kasetleri yok. Himalayalar gördüklerim arasında.
***Evolution:** http://evolution.discovery.com/
***The Nature Company:** http://www.natureco.com/



Justinyen proudly presents:
irc.aidata.com.tr'deki #GamEShoW odasındaki chat manyakları
IRC'den iğrendirenler ya da New Blacklist Update:
Darkwader: Kendini odanın guardı ilan edip, masumları nuke'ladığı için...
Dyagnosis: İyi niyeti, güveni, samimiyeti yok yere suistimal ettiği için...
dusk: Gereksiz ve boş yere yalan söyleyip, güzelim muhabbeti bir çırpıda silip attığı için...
set: Yanlış zamanda, yanlış adama karekter attığı ve samimiyet, yavşaklık ve saygı arasındaki dengeyi kuramadığı için...
missing: Kendisine verilen değeri anlamadığı için...
Laneet: Bir anı, bir anını tutmadığı, her güzel başlayan muhabbeti, hiç düşünmeden sinir harbine çevirebildiği için...
|zu|: Onun aslında burda işi yok, her ay, bi şekilde adının geçmesi şart olduğu için yazdım yine. Yoksa severim kendilerini ama inceden ima da yaparım :P

Son dakikadan sonraki dakikalarda yazımı yetiştirmeye çabalarken aslında yazının yetişmeyeceğini anladığım an daha hızlı yazmassam geleceğimin cilasını yitireceğini farkettiğim şu sırada ne yazsam da okunsa diye düşünmekteyim (sevgili ortaokul türkçe öğretmenim: Haklısın, uzun cümleler anlaşılmaz oluyor).

Haberler... Haberler... Haberler... Haberler... Haberler...

●RAKSNet'in, Quake 2 , Hexen 2, Worms 2 ve SubSpace serverları açıldı. Bunlara bağlanmak için gerekli bilgileri *http://games.raksnet.com.tr* adresinde bulabilirsiniz. Yazıyı okuduğunuz sıralarda Outlaws ve Flight Simulator 98 bu listeye eklenmis olabilir. RAKSNet Yetkilileriyle yaptığım görüşmede (kendi kendime konuşurum ben öyle) bu serverların RAKSNet kullanıcılarına ücretsiz olacağını, diğer internet kullanıcılarına ise küççük bir ücret karşılığında (ucuz deterjanlardan bile ucuz, endişeye gerek yok) hizmet vereceğini öğrendim.

●İstanbul'a taşındım.

Haberler bitti... Haberler bitti... Haberler bitti... Haberler bitti...

Çok zaman önce bilinmeyen, kuş olmayan bir galakside .... Ne idiğü belirsiz bi takım kurtçuklar yaşarmış. Envai türde kesici, delici, patlayıcı, uçucu alet edevatla teçhize durumdaki bu kurtçuklar, hiç bir zaman kelebek olmayı başaramamışlar. Burada anlatılan onların hikayesidir (yazarın notu: Bu kurtçuklara oradan geçen İngilizler Worms diyormuş)

Çok kanlı geçen ilk savaşlardan sonra Worms ülkesi parçalanmış ve Wormlar galaksinin her yerine dağılmışlar. Ama bir gün Büyücü Hikmet (kendisi hakkında ayrıntılı bilgi için bknz. *http://www.kurbaga.com/frogs/*) demirden altın elde etmeye çalışırken bunları bir araya getirene dek. Ve o zaman 2. Worms Savaşı patlak vermiş. Gelişmiş teknoloji ve gelişememiş beyine sahip Worm'lar bu kez de internet üzerinde savaşmaya başlamışlar....

Worms 2 bir strateji oyunu. Ama bildiğiniz savaş stratejileri gibi degil. Turn based (yani her oyuncu sırası gelince oynuyor) bir puzzle strateji. Oyunda 1 ile 8 arası kurtçuğu kontrol ediyorsunuz. Bunlar tamamen aynı özelliklere sahipler ve her biri mümkün olan bütün silahları kullanabilirler. Amaç bu silahları ve zekanızı kullanarak karşı takım veya takımların bütün kurtçuklarını yok etmek. Kullanabileceginiz silahlar arasında Baseball sopasından Bazukaya, patlayan muza kadar ne ararsanız var. Ayrıca gerektiğinde kullanabileceginiz bi ipiniz, kazıcı delici araçlarınız, paraşütünüz falan da var.

Bu noktadan itibaren bir Worms 2 CD'sine, internet erişimine ve oyunun oynanışı hakkında bilgiye sahip olduğunuzu varsayacağım; ne de olsa bu köşede oyun açıklaması yapmıyoruz. Ama gene de bi ka ipucu vereyim: İşe yarayan tuşlar: TAB, Space, Enter, Ok Tuşlar, PGUp - PGDown, Esc, F Tuşları... (Ne işe yaradıklarını siz bulun.)

Peki nasıl internet'te Worms 2 oynayacaksınız?

1. Önce Worms 2 'yi çalıştırın.
2. Gelen ekranda Joystick ve Worms'un bulunduğu kısma tıklayın (sağdaki seçenek).
3. Şimdi de iki bilgisayarın üzerine oturmuş wormlara tıklayın. İşte Network game kısmına geldiniz.
4. Simdi kendinize bir isim seçmelisiniz. Your.Logon.Name kısmına bu ismi yazın.
5. Altlarda bi yerde Address Book yazılı yere tıklayın.
6. Sonra da sol altta kare şeklinde görünen (evet o bir kare) New buttonuna basın.
7. Name Kısmına RAKSNet,
8. I.P. Address kısmına worms2.raksnet.com.tr,
9. Port kısmına ise 17000 yazın,
10. Connecting to kısmını Server seçeneği seçili olacak şekilde düzeltin
11. ve karenin altındaki dikddörtgen DONE'a basın.
12. Sonra da Exit'e basın. Artık Address Book'un yanındaki kutucukta <RAKSNet> yazılı olmalı.
13. Onun üzerindeki dünyalı, uydulu, kurtlu seçeneği seçtiğinizde RAKSNet Worms2 Server'ına bağlanacaksınız (olmadıysa bi kontrol edin bakalım internet'e bagli mısınız.)

Not: 5-13 arasındaki adımları bir kez uygulamanız yeterli olacaktır.

Burada karşınıza Rooms & Games yazılı bir ekran çıktı (başka şeyler de var ama onlar şu an için onemli değil). Buradan bir oda seçip girin (Join Room), ya da kendinize bir oda yaratın (Create Room). Bir odaya girdiniz ya da bir oda yarattınız ve şu anda odada başka oyuncular mevcut olsun (sağ taraftaki Players yazılı liste). Bu odada bulunan oyuncularla geyik yapabilir, bir oyun başlatabilir ya da başlatılmış bir oyuna girebilirsiniz (sağ taraftaki liste, Join Game ve Create Game Seçenekleri) veya odayı terkedebilirsiniz (Leave Room seçeneği).

Bir oyuna girdiğinizde, oyunu ilk kez oynuyorsanız, bir takım yaratmanız gerekecek. Bunu alt taraftaki **Create New Team** seçeneği ile yapabilirsiniz. **Team Name** kısmına bir takım adı, **Worm Names**'a da her bir worm'unuz için birer isim yazın. **Sound Scheme** kısmının ne işe yaradığını ise 2048 yılında CIA arşivleri açıldığında anlayacaksınız. **Accept**'le kabul edin. Artık bir de takımınız var. Alttaki listede bu takıma çift tıkladığınızda bu takım oyun için seçilecektir.

Eğer oyunu siz yaratmışsanız üstte **Option Editor, Weapon Editor** ve **Terrain Editor** seçenekleri olacaktır. Bunlardan sırasıyla oyunun özelliklerini, oyunda kullanılacak silahların özelliklerini ve oyun alanının özelliklerini düzenleyebilirsiniz. Bir de **Game Controls** kısmı var buradan da oyunun bir takım özelliklerini belirleyebilirsiniz (Ne kadar da açıklayıcı oldu?)

Sağ alttaki Kapı seçeneği oyuna daha fazla takımın girmesine engel olur, onun yanındaki de oyunu başlatır.

Şimdi Meg'in görev yazısı demekle neyi kasdettiğini anladım.

Bu arada geçen ay ciddi bir online gaming yazısı yazan Timur'a teşekkür ediyorum. Gerçi yazıyı kendisi bile beğenmemiş ama benim çok hoşuma gitti.

Şimdi de biraz biyoloji dersi:

Bilirsiniz zoo kısmısı omurgalı ve omurgasız olarak ikiye ayrılır. Omurgasız zoo'lara örnek olarak Worm'ları, omurgalı olanlarına ise Turnet'i verebiliriz. Worm'ları yukarıda anlattığımıza göre burada da bir Paleontolojistlere göre Turnet omurgaları sinirsel iletimi minimum seviyede iletecek şekilde evrimleşmişlerdir. Bu evrimin olumlu yündeki ilerlemesi ise gene bir omurgalı türü olan bürokratlar (hipokrat gibim ama hipokrat yunanlıydı) tarafından kastırılmaktadır.

Peki bu bizi niye kasar? QuakeSel sinir sistemi sinyalleri de bu omurilikten geçmek durumundadır. Yavaş geçerse lag olur, ping yükselir, oyun kasar, her frameyi ayrıntılı bi şekilde inceleme olanağı buluruz. Hosh olmaz tabe :)

Biyoloji dersinin sonu.....

Vıckkk.. Gene bi Kurtçuk ezdim.... Kafaya el bombası olayına dikkat...

☒Mennan "Gumba" Kara
gumba@kurbaga.com

DON'T PLAY WITH YOURSELF

CONNECT QUAKE.RAKSNET.COM.TR

HTTP://GAMES.RAKSNET.COM.TR

GAMES@RAKS.NET.TR

ANOTHER WORLD

Bir ay daha geçti ve yine sizlerle beraberiz. Bu ay oldukça sakin geçti. En azından kimse patlamadı. Dergi her zamanki gibi ayın 1'inde çıkmadı ve cd vermedi. Geri sayımın sonucu hala belli değil. Havalar hava güzel. IRC geyikleri hala devam ediyor. Kısacası dergi cehpesinde yeni bir şey yok. Buyrun siz irc kölelerini okuyun. IRC KÖLELERİ : Arnold {Arni yakında asker. Artık komutanının izni ile chat yapacakmış}, Ghozy {#Bilgi_üniversitesi kanalını takeover etmiş diyorlar ama ne derece doğru bilemem}, Legolas_Q {Kankinin MMX hayalleri aldığı Pent. II işlemci ile nihayet gerçek oldu}, Umberto {İçli şairimiz umberto bu ay odalara attığı topiclerle hepimizi hüzünlendirdi uhuuhu}, Remote {Şahsiyetsiz kumanda bu ay da sürekli kick yedi. Oh olsun ehe}, Savas {Bir takım yerlerden bulduğu bir takım cd leri kopyalamaya çalıştı.}, Set {Prensip adamı Set, bu ay #Gameshow kanalına girmeme kararı aldı ama hala adam olabilmiş değil tabi ki}.

☒Özgür"Yörük ; Dünya'nın en hızlı servis yapan büfesi" GÜLTEKİN

WINTER HEAT

Bu sene kış olimpiyatları Japonya'nın Nagano kentinde yapıldı. Gidip göremeyenler sakın üzülmesin. Çünkü derginiz GameShow sizin için oradaydı ve herşeyi ayrıntıları ile izledi {Aslında Okacha'nın düğününü Tele Vole'ye kaptırınca bari kış olimpiyatlarını çekelim dedik}. Uçağımız Japonya'ya indiğinde hemen etrafı incelemeye başladım. Bu Japonlar gerçekten kısa boylu insanlarmış yav. Havaalanında pasaportumu görevli memura verene kadar belim ağrıdı. Ayrıca bizi olimpiyatların bulunduğu alana götüren taksinin şöfürü pedallara yetişebilmek için uzun topuklu ayakkabı giyiyordu. Herneyse en sonunda olimpiyatların yapıldığı yere vardık ve hemen incelemelere başladık. 8 ülkenin atletleri 11 dalda birbirleri ile yarışarak ülkerine daha çok madalya kazandırabilmek için kıyasıya bir mücadeleye içindeydiler. Meraklıları için hemen bu 11 dalın neler olduğunu açıklıyalım. **1.SLALOM:** Bildiğimiz kayakla yapılan slalom işte. Burada bir rakibiniz var. En kısa zamanda kendi renginize ait sopaları geçerek finişe ulaşmaya çalışmalısınız. **2.AERIAL:** Bu bölümde artistik hareketler yaparak puan almaya çalışıyorsunuz. Ne kadar zor ve karmaşık hareket yaparsanız o kadar çok puan alırsınız. Ama önemli olan yere kolu bacağı kırmadan düzgün inebilmek. **3.BOBSLEIGH:** Hani iki kişi bir kızağı hızlandırıp içine atlayarak çok hızlı bir şekilde kayarak ilerliyorlar ya heh işte bu bölümde onu yapacaksınız. Dikkat etmeniz gereken şey duvarlara çarpmadan yani vakit kaybetmeden finişe ulaşmak. Yani bu bölümde zamana karşı yarışacaksınız. **4.SPEED SKATING:** Buz patenleri ile yarışacağınız bu bölümde bir rakibiniz var. Amaç iyice hızlanıp rakibinizi ekerek en kısa sürede finişe ulaşmak tabii ki. **5.SNOWBOARD:** İşte eğlenceli bölümlerden birisi. Surf tahtanızla karların üzerinde kaymak oldukça zevkli. Yapacağınız artistik hareketler size puan kazandıracak. **6.CROSS COUNTRY:** Kayaklarınızla uzun bir yarışa hazır olun. Bu bölümde birçok rakibiniz var. Kondüsyonunuzu ve zamanlamanızı iyi ayarlayıp yarışı birinci bitirmelisiniz. **7.SPEED SKIING:** Tamamen hızlı olmanız gereken bu bölümde bir tepenin üzerinden finişe doğru kayıyorsunuz. Önce finişe ulaşan her zamanki gibi kazanıyor. **8.SKI JUMPING:** Yine bir tepeden aşağı doğru kayıyorsunuz. Ama bu sefer mümkün olduğu kadar yükseğe uçup yine mümkün olduğu kadar ileri düşmelisiniz. Bu bölümde birinci olmanız düşeceğiniz mesafenin ölçüsüne bağlı. **9.DOWNHILL:** Bu bölümde kayarak engellerin üzerinden atlıyorsunuz. Eğer engellere takılırsanız vakit kaybedersiniz. Bu bölümde de tek rakibiniz zaman. **10.SHORT TRACK S.S.:** 500 metre paten yarışı. Oynanış bakımından speed skating'e benziyor. Ama bu sefer rakipleriniz daha fazla. **11.SKELETON:** Küçükken bizim yan sokağın yokuşundan tahta parçalarından yaptığımız kızaklarla kayardık. Bu bölümü oynarken o günleri hatırladım birden. Bobsligh'a benzeyen bu bölümde tek fark bir kişinin kullandığı daha basit bir kızakla kaymanız. Evet gözlemlediğimiz kadarıyla bölümlerin hepsi bu kadar. Eğer hareketleri yapmakta zorlanıyorsanız bölümlerin başındaki açıklamaları seyredin. Buralarda size o bölümü hangi tuşları kullanarak oynayacağınız anlatılıyor. Oyun benim geçen ayların birinde açıkladığım **Athlete Kings** adlı oyunun hemen hemen aynısı. Çünkü ikisi de Sega tarafından hazırlanmış. Oyunda yöneteceğiniz sporcuyu 8 ayrı ülkeden seçebilirsiniz. Eğer ikinci bir joypad'iniz varsa sevdiğiniz {veya sevmediğiniz} bir arkadaşınızla oyunu karşılıklı oynayabiliyorsunuz. Gördüğümüz kadarıyla oyunun grafikleri oldukça güzel. Sporcuların hareketli için bayağı uğraşılmışa benziyor. Hepsinin hareketlerin çok yumuşak ve gerçekçi olduğunu gördük. Eveeet Nagano'daki işlerimizi bitirip nihayet ülkemize döndük. Ve herkese bu tecrübeyi yaşamaları için Sega'nın **Winter Heat'ını** oynamalarını tavsiye ettik.

CROC

Bendeki şansa bakın bir. Bu ay aynı oyunu iki kez açıklıyorum. Croc'u zaten Pc için yazmıştım ama bir de Saturn için gelince ikinci kez yazmak zorunda kaldım. Aslını sorarsanız bu versiyonun Pc'dekinden grafikler hariç hiçbir farkı yok. Oyunun grafikleri Pc versiyonuna göre {3D FX hariç tabii}, Saturn'de daha güzel. Eğer birkaç sayfa çevirip Pc için olan açıklamayı okumaya üşeniyorsanız sizin için oyunu biraz anlatayım. Yönettiğimiz karakter yani Croc aslında bir timsah yavrusu. Croc'u küçükken Gobbolar bulup büyütmüş. Gobbolar bildiğim kadarıyla tamamen barış ve huzur içinde yaşayan bir toplumdu. Ta ki Baron Dante denen acımasız devin köylerine gelip bütün Gobboları ve kralları Refus'u kaçırıncaya kadar. Bundan sonra kontrol bize geçiyor. Artık Gobboların bütün umutları biziz. Yolumuz bir hayli uzun {40 level kadar} 50 değişik yaratık türü ve 9 adet kocaman bölüm sonu canavarlarını saymıyorum bile. Oyun tamamen 3 boyutlu olarak dizayn edilmiş. Bu biraz Pandemonium adlı oyunu hatırlattı bana. Bütün bölümlerde yapmanız gereken şey aynı. Değişik yerlerde olan Gobboları bulmak ve etraftaki elmasları toplamak. Bu elmaslar size güç ve puan kazandırıyor. Ayrıca eğer değişik renkli 5 elması bulursanız o bölümdeki gizli kademeye girebilirsiniz. Düşmanlarınız oldukça çeşitli onları öldürmek için kuyruğunuzu kullanabilir ya da yüksekten üstlerine düşerek yok edebilirsiniz. Oyun içindeki sandıklardan genelde elmaslar ve kurtarılması gereken Gobbolar çıkıyor. Bazen Gobbolar kilitli kafeslerin içinde oluyorlar. O zaman bir de anahtar arayıp bulmanız gerekiyor. Mücadele edeceğiniz bölümler oldukça değişik yerlerde geçiyor. Örneğin yüksek dağların eteklerinde karların üzerinde kaymadan durmaya çalışırken birden kendinizi okyanusun derinliklerinde bulabilirsiniz. Son bölümlere doğru baron Dante'nin kulesine geldiğinizde {umarım yükseklik korkunuz yoktur} uçurumların arasındaki platformlardan atlayacaksınız. Bu uzun maceranın en sonunda ise baron Dante'nin kendisi ile karşılaşıyorsunuz. Pandemonium tarzı 3 boyutlu platform oyunu seven herkese kesin tavsiye edebileceğim bu oyunu ben bile hem Pc'de hem de Saturn'de oldukça eğlenerek oynadım.

SEGA CHEATS

RESIDENT EVIL

Geceleri evde tek başınıza oynamaya korktuğunuz {ben korkuyom valla} Resident Evil için ilginç birkaç cheat'imiz var bu ay. Önce joypad'iniz ikinci portta iken X+Y+Z tuşlarına basılı tutun. Ekranda press Start button yazıp flash edince joypad'i birinci porta takıp start tuşuna basın. Böylece Battle Game'e girebilirmişsiniz. Eğer adamınızın oyunda değişik bir üniforma ile gözükmesini istiyorsanız Menüden New Game ve adamınızı seçtikten sonra 1998 July yazan ekranda ikinci porttaki joypad'ın L ve R tuşlarına basılı tutmanız gerekiyormuş.

VIRTUA COP 2

Pc'de bol bol oynayıp beğendiğim Virtua Cop 2 için birkaç cheat buldum sizlere. Eğer oyunu arka arkaya 58 kere oynayacak kadar sabırlı iseniz Big Heads modunu açmış olursunuz {valla ben o kadar sabırlı değilim}. Stage seçme ekranında Stage 1'i zaman bitene kadar vurursanız otomatik olarak son bölümündeki bölüm sonu canavarı ile karşılaşırsınız. Eğer oyunu değişik karakterlerle oynamak istiyorsanız Stage seçme ekranında şu tuşlara basın :

Rage - için X Smarty - için Y
Janet - için Z
Haydi kolay gelsin.

TOP10

1- FIFA 98
2- NBA Live'98
3- Croc
4- Winter Heat
5- Steep Slop Sliders
6- Quake
7- Sega Touring Car
8- Batman Forever
9- Virtua Cop 2
10- Die Hard Trilogy

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Şubat 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir.

Bilgi içi telefon: 212 659 26 73

YOLUN sonu

KOSMOK

Ben konuşmaktan bıktım, siz aynı rezillikleri yapmaktan bıkmadınız. Sizin gibi salaklara ne desem boş aslında. Ben sizi adam etmeye çalışıyorum ama dediklerimi dinleyip ders almak aklınızın ucundan bile geçmiyor. Bu ay sayfalar hakkında, yani rezillikleriniz hakkında pek bir şey söylemicem. Usandım artık. Genel olarak GameShow'u getirdiğiniz şu nokta hakkında size biraz öğüt vermek istiyorum. Gerçi hiçbiriniz dinlemeyeceksiniz, duymamazlıktan geleceksiniz ama benim içimde kalmasın. Toplum içinde bir saygınlığım var. Sonra arkamdan "Abi niye uyarmadın çocukları sen" denilmesini istemiyorum. Derginin son halinin 2 sene önceki halinden ne kadar uzak olduğunun farkındasınız değil mi? Sürekli GameShow büyüyor, gelişiyor diye şarkılar söyleyip duruyorsunuz. Eğer büyümek ve gelişmek bu oluyorsa, istemiyorum ben. Mavra adını verdiğiniz şaklabanlıkları bırakın artık. Dergiye sürekli yeni isimler girip çıkıyor. Ne olacak bu işin sonu? Hiç birinde eski yazıların tadı yok? Al Hüseyin'i, vur Burçak'a, arta kalanı çarp Zeboş mudur nedir o yaratıkla, ne olacak? Sıfıra sıfır elde var sıfır. Henüz herşeyi kaybetmiş değilsiniz? Herkes ayna da bi kendine baksın, çeki düzen versin, düşünsün hele bi "Nasıl olacak bu işler" diye. Adam olun biraz adam. Her zaman bu gerçekleri yüzünüze vuracak kimse çıkmaz karşınıza...

Anne... anneciğim karıştırma lütfen o disketi, yarın onu postaya vereceğim. Zebani mi kim? Hiiiç, sen tanımazsın anne. Tamam anne bırak o mektubu... Engin Abla'mı? Benim okuduğum derginin yazarı. Ona yazdım o mektubu. Evet anne... İşte o "Sevgili Engin abla, Derginizi severek okuyorum" diye başlayan mektup. Yok önemli bir şey yazmıyor o mektupta. Ya karıştırma o kağıtları anneciğim, O yazılar çok güzel, saklıyorum ben, Hüseyin mi kim? O yazıları yazan adam işte anne... Tamam sen git, toplıycam ben odamı...

Y.S.Y.

WINDOWS 95 TERİMLER SÖZLÜĞÜ... ANLAYANA...

Multitasking: Aynı anda birden fazla programı crash etmesini sağlayabilirsiniz. Hiç bekleme yok.
Microsoft Network: Diğer Windows'95 kullanıcıları ile crash deneyimlerinizi paylaşın. Değişik şehirlerdeki kullanıcılarla organize olup örgüt olun.
Built-in Networking: Aynı anda birden fazla bilgisayarı crash ettirmeniz için vazgeçemeyeceğiniz bir seçenek.
Compatible with existing software: Evet, eski software'lerinizle de hiç sebep yokken crash edebilir. Tam uyumlu, mükemmel.
Macintosh-like: Microsoft'un 8 yılını aldı Win 95'i geliştirmek, ama yine orjinal bişeyler olmadı.
PnP: Plug and Pray. Mutlaka işe yarayacaltır.
Optimize: Tekel olduğu için, mecburen Microsoft'dan alacağınız diğer proogramlar için HD'nizde yer açar.

SABAH KALKINCA İLK İŞİMİZ?

MEG: Şu sıralar, kalkar kalkmaz tıpış, tıpış okuluna gidiyor. Bu sene de bitiremezse tıpış tıpış askere gidecek çünkü.

ENGİN ABLA: Önceki akşam, yatmadan önce yaptığı, salata ve yoğurt maskelerini temizlemek. Yoksa nasıl çıkar insan içine.

MUDER: Şu sıralar tek düşüncesi, nasıl website yapsam da sonra kapasam. Kalkar kalkmaz bu işi düşünüyor.

MUHAMMED: Artık iyice sıkıldığı FRP muhabbetlerine yeniden dönebilmek için sabahları zorunlu FRP romanları okuyor.

OZGÜR: Anlaşılmaz bi şekilde sabah 6 da kalkıp, Ihlamur parkında deli dana gibi koşuyor. Yaylalar, yaylalaaaar.

MERT: Genelde sabah kalkınca elini yüzünü yıkar, kahvaltısını yapar ve günün ilk şiirini huşu içinde yazmaya başlar.

TİMUR: Şu sıralar, herkese GoodMorning deyip duruyor. Birileri ona Türkiye'de olduğunu ve uzun süre olacağını söylesin artık.

ŞAHİN: Genelde kalkınca kimseye söylemeden kahvaltı eder, sonra kimseye söylemeden güne devam eder.

ZEBANİ: Hemen saldıracak birilerini arar. Eğer bulamazsa aynaya bakıp kendiyle kavga eder, sonra tekrar uyur.

HÜSEYİN: Hemen 10 şınav, 20 mekik çekip antremanlara başlar. Şu sıralar Aikido öğreniyor da. Çok değişti bu çocuk, cooook.

AMİRİM CAVİT ABİ'YE ŞİKAYET EDİLECEKLER LİSTESİ?

1) Memişoğlu: Lanetli GameShow'un yüzü hiçbir zaman gülmeyecek ki? İşler hızlansın diye varlarını, yoklarını film çıkış makinasına yatırdılar ama herkesin hevesi kursağında kaldı. Cavit Abim, şunları bi al merkeze sen, orda film çıkışı nasıl olur bi öğret onlara.
2) Matbaacılar kralı Tamer&Turgay Brothers: Bütün iyi niyetine rağmen, derginin çıkmasını bir şekilde geciktiriyolar işte. Cavit Abim, sen iyi niyetli bi şekilde icaplarına bak işte. Bu arada Turgay Abi'nin silahı var, aman dikkat.
3) Microsoft Türkiye: Getirdikleri oyunların farkında bile değiller ve bizi hala sallamıyorlar, Cavit Abim sen şunlara oyun nasıl oynanırmış bi öğret işte.
4) Boğaziçi Elektrik: Sabah 4'te elektikler kesilir mi ya? Hem de sayfayı tam bitirmişken, gaza gelip yazılarını yazmışken, ama salakça kaydetmemişken. Cavit Abim, elektrikle napılacağını biz öğretmicez ya :)

TOP 10 TÜRKİYE

1) TOMB RAIDER 2
2) X-WNG DATA
3) AGE OF EMPIRES
4) QUAKE 2
5) WC PROPHECY
6) HELLFIRE
7) ACTUA SOCCER 2
8) NFS 2 SE
9) FIFA SOCCER 98
10) NBA LIVE 98

TOP 10 U.S.A.

1) TOTAL ANNIHILATION
2) DIABLO/HELLFIRE
3) QUAKE 2
4) AGE OF EMPIRES
5) HEROES OF M&M 2 COMP.ED.
6) FALL OUT
7) FIFA 98
8) MONKEY ISLAND 3
9) JEDI KNIGHT
10) TOMB RAIDER 2

IN

- Age of Empire. Lanet olası hastaliktan kurtulamadık bir türlü.
- Formula 1'i nerde seyredicez diye birbirimize bakıp ağlaşmak uhuhuhuh.
- Dergi nasıl olsa geç çıkıyor diye, yazılarını mümkün olduğunca geç vermek, böylece derginin daha da geç çıkmasını sağlamak. Di mi Mert, di mi Hüseyin?
- Bahar geliyo diye sevinmek, kanı kaynamak ama kalabalıktan iğrenmek.
- Kapaktaki geri sayımın sonunu merak etmek ama merak ettiğinle kalmak, artık işini oluruna bırakmak ama yine de çok merak etmek.

OUT

- IRC, Age of Empires oynamaktan vakit bulamıyoruz da.
- "Dergi niye geç çıkıyor?" demek. Artık herkesler alıştı ama yine de yüzsüz ve çaresiz bi şekilde gülüyoruz ağlanacak halimize işte.
- Dergide sabahlamak. Artık düzenli hayata kesin dönüş yapıyor herkes.
- Kamer'de duvarda asılan dergi kapaklarına bakıp, "Hangi kapak daha güzel acaba?" diye boş boş konuşmak.
- Küçük tartışmalardan,büyük kavgalar çıkarmak. Mert'le MEG'in kavgası gündemde

BLUE BYTE SOFTWARE EN YENİ OYUNLARI İLE ARTIK TÜRKİYE'DE!

Blue Byte

INCUBATION TIME IS RUNNING OUT

ARCHIMEDEAN DYNASTY

The Settlers II Gold Edition

ALBION

EXTREME ASSAULT

TÜRKİYE TEK TEMSİLCİSİ ve YETKİLİ DİSTRİBÜTÖRÜ PERLA BİLGİSAYAR LTD.

BÜTÜN YAZILIM HAKLARI BLUE BYTE SOFTWARE'E AİTTİR. BLUE BYTE SOFTWARE'İN LOGOSU ve BÜTÜN HAKLARI SAKLIDIR. BLUE BYTE ÜRÜNLERİNİN İZİNSİZ KOPYALANMASI, ÇOĞALTILMASI, KİRALANMASI KANUNEN YASAKTIR.

!!!BAĞDAT CADDESİ'NDE SHOW ROOM'UMUZ AÇILDI!!!

EN YENİ EN KALİTELİ PC CDROM OYUNLARI, AKSESUARLARI, SONY PlayStation SEGA SATURN AKSESUARLARI VE MAKİNALARI, VİDEO CDLER, VCD PLAYERLAR, ORJİNAL ÇİZGİ ROMANLAR MAGIC The Gathering ve DEĞİŞİK OLAN HER ŞEY PERLA'DA!

PERLA BİLGİSAYAR

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ ve BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ LTD. ŞTİ.

Head Office: Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 NİŞANTAŞI / İSTANBUL

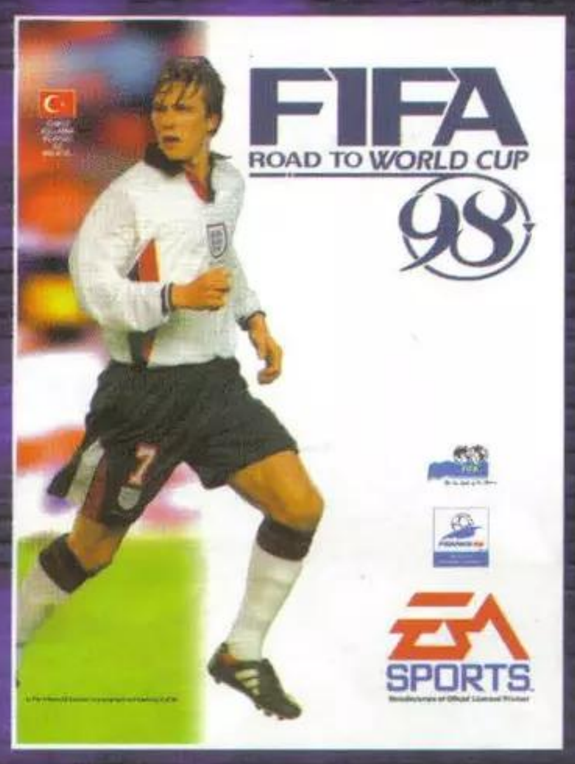
TEL: (0212) 241 5626 - 246 5788 FAX: 246 3259

Şaşkınbakkal Showroom: Bağdat cad. No: 329/C Şaşkınbakkal / İSTANBUL

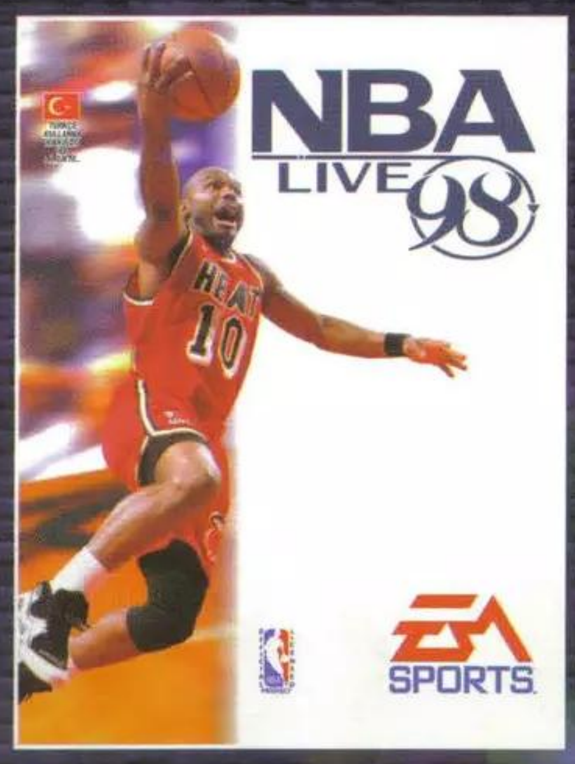
(Şaşkınbakkal Mc Donalds'ın sokağı) **TEL: (0216) 385 7106**

TÜRKİYE'DE İLK ve TEK MAIL-ORDER ALIŞVERİŞ SİSTEMİ İLE ÜRÜNLERİMİZ SİZE BİR TELEFON UZAKLIĞINDA. (KREDİ KARTI OLMAYANLAR: HAVALE OLANAKLARINI DA SORUNUZ)

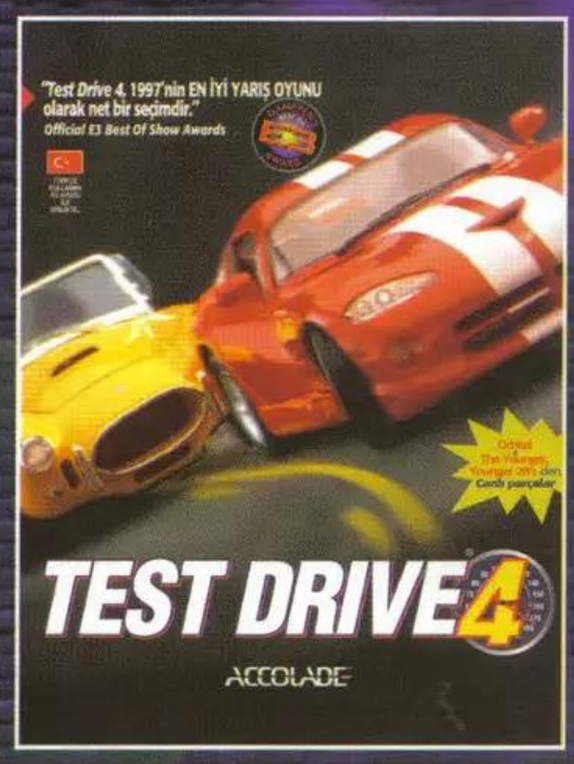
DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE



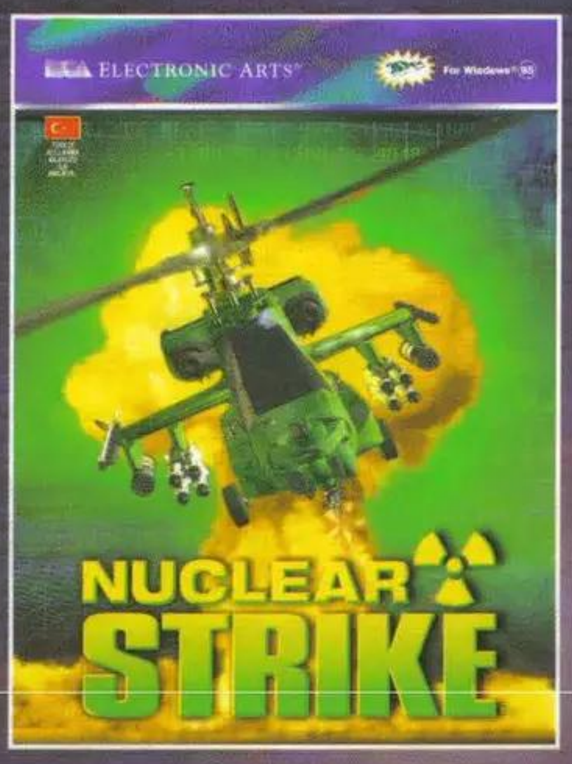
FIFA'98
Sturn, Mega Drive, Sony PlayStation, PC-CD



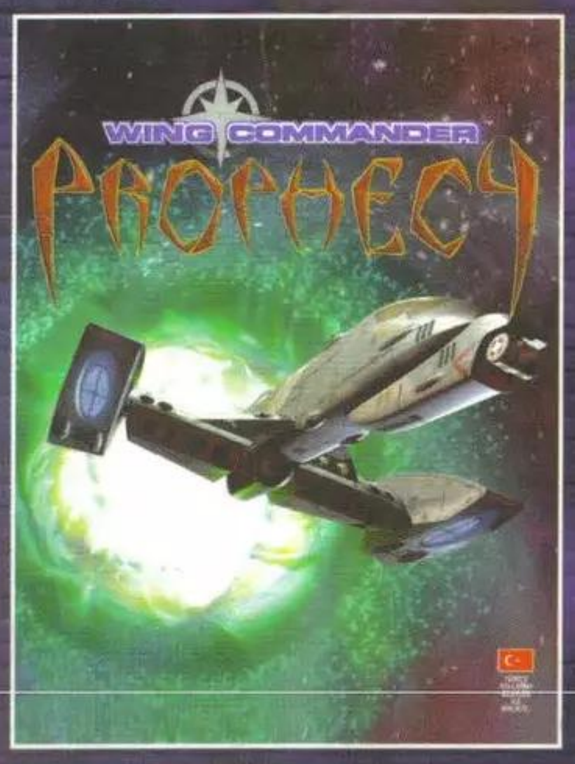
NBA'98
Saturn, Sony PlayStation, PC-CD



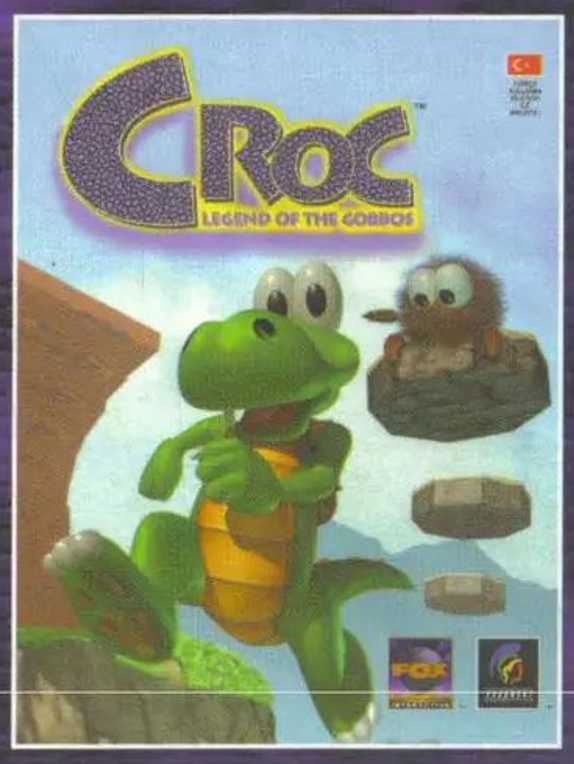
TEST DRIVE 4
Machintosh, Sony PlayStation, PC-CD



NUCLEAR STRIKE
Sony PlayStation, PC-CD



WING COMMANDER PROPHECY
PC-CD



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Sega Saturn, Sony PlayStation, PC-CD

98'İN EN İYİLERİ..

"Türkçe Kullanma Kılavuzları" ile birlikte..

Tüm yetkili bayilerde..

ARAL İTHALAT LTD.

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

ELECTRONIC ARTS™

OYUN YAZILIM HAKLARI ©1997 ELECTRONIC ARTS'A AİTTİR. EA SPORTS, EA SPORTS LOGOSU, "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" VE ELECTRONIC ARTS, ELECTRONIC ARTS'IN AMERİKA VE DİĞER ÜLKELER DAHİLİNDEKİ TİCARİ MARKALARI YA DA RESMİ TİCARİ MARKALARIDIR.. FİFA DÜNYA KUPASI FRANSA'98'İN RESMİ LİSANS ÜRÜNÜDÜR VE BÜTÜN HAKLARI SAKLIDIR.